Nº 114 • Ano 10 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Julho 2008

Playstation

Dicas & Truques para

www.eurogames.com.br

PROMOÇÃO
Faça um desenho criativo e concorra a um PS3

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA

DETONADO 100%

METAL GEAR 4

GUNS OF THE PATRIOTS

A jornada de Solid Snake acaba em grande estilo

- Passo-a-passo completo
- 40 emblemas
- Músicas ocultas
- Camuflagens extras
- Itens especiais
- Armas secretas

+4 DETONADOS

PS2 PSP PS3 LEGO INDIANA JONES
Localização dos 180 baús, 18 caixas postais e 6 personagens secretos

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT PS3
Dicas para habilitar 97 Drama Pieces, as animações secretas

ALONE IN THE DARK PS2
Guia para desvendar enigmas e sobreviver na escuridão

THE INCREDIBLE HULK PS2 PS3
Mapas com indicações para encontrar mais de 300 itens secretos

E MUITO MAIS JOGOS
• ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS • DISGAEA 3 • KUNG-FU PANDA • RESIDENT EVIL 5 • GRID • SOCOM CONFRONTATION • PRINCE OF PERSIA

adidas

glu™

ALL-STAR FOOTBALL

Baixe esse e outros JOGOS INCRÍVEIS no vivo DOWNLOADS

E MAIS!

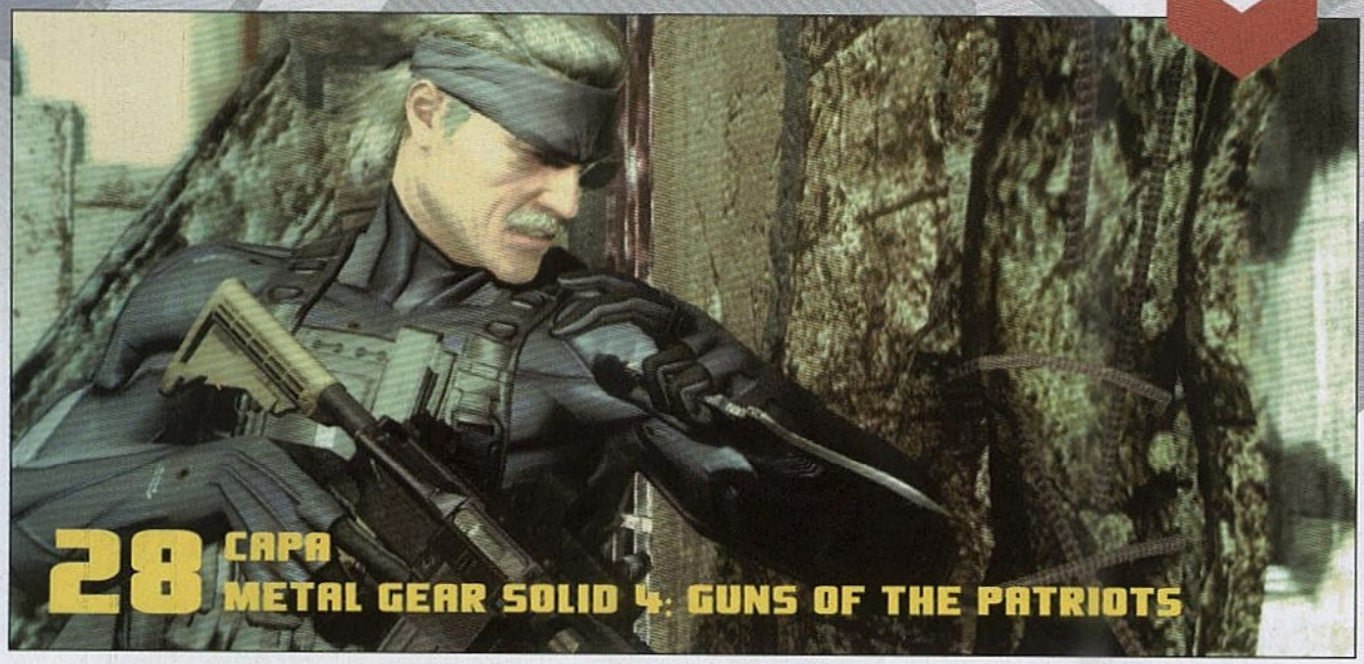
No Vivo downloads você só paga pelo jogo escolhido e o trafego é GRÁTIS

ATENÇÃO: Jogos disponíveis a partir de R$ 7,99. Para conhecer o catálogo acesse a opção Downloads pelo menu do seu celular. Navegue à vontade pelas categorias para escolher seu jogo. O trafego é gratuito e você só paga pelo game baixado. Consulte os aparelhos compatíveis, tarifas e área de cobertura no site www.vivo.com.br/vivodownloads

vivo

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservadods. SPEED RACER MOVIE: © WBEI. SPEED RACER: ™ SRE. (s08). Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter ™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation™. Property of Fox. Adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with consent. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with consent.

SUMÁRIO



CAPA

28 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

GERAL

122 Artigo
6 Fala, Galera!
66 Garota PlayStation
10 News
120 Perfil
7 Promoção
114 Review que ninguém viu

PREVIEW

14 Prince of Persia
18 Resident Evil 5
20 SOCOM: Confrontation
22 Disgaea 3

REVIEW

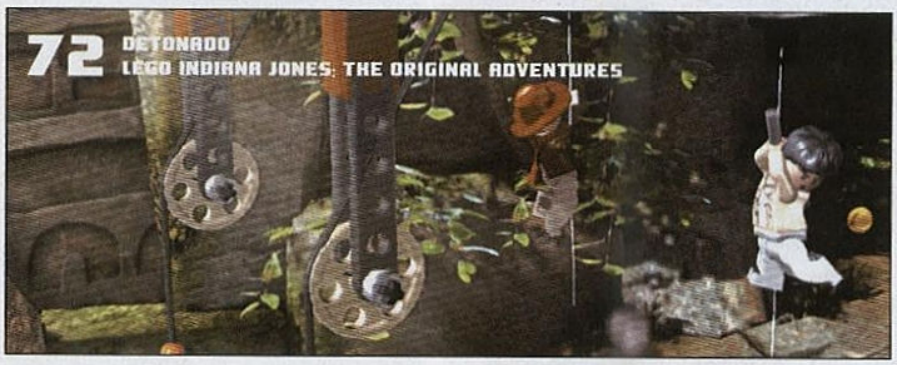
100 Race Driver: GRID
106 Kung Fu Panda
108 Enemy Territory: Quake Wars
112 Wolf of the Battlefield: Commando 3
110 Hot Shots Golf: Open Tee 2

DICAS

116 Arcana Heart
116 Burnout Paradise
116 Cars: Master National
116 Club, The
116 Def Jam Icon
116 Enchanted Arms
116 Folklore
116 Gran Turismo 5 Prologue
116 Godfather: The Don's Edition, The
116 Godzilla: Unleashed
116 Harvey Birdman: Attorney at Law
117 Hot Shots Golf: Out of Bounds

DETONADOS

28 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
46 Alone in the Dark
56 The Incredible Hulk
72 Lego Indiana Jones: The Original Adventures
88 Dragon Ball Z: Burst Limit



117 Iron Man
117 Lego Star Wars: The Complete Saga
117 Mega Man Powered Up
117 Metal Gear Solid: P. O.
117 Midnight Club 3: DUB Edition
117 MX Vs. ATV Untamed
117 NBA 2K8
118 Need for Speed Prostreet
118 Orange Box, The
118 Pixeljunk Monsters
118 Pro Evolution Soccer 2008
118 Pursuit Force: Extreme Justice
118 Ratchet e Clank: Size Matters
118 R-Type Command
118 Sega Superstars Tennis

EDITORIAL

A Lei de Murphy é fogo. Se alguma coisa pode dar errado, meu amigo, pode se preparar porque vai dar errado da forma mais dolorosa. Posso dizer que Murphy, sujeitinho de boca grande, praticamente acampou na redação durante esta edição e o seu sorrisinho sacana com cara de "Eu avisei!" foi uma constante.

Tudo começou quando o Gilsomar, o sujeito que desenha os nossos mapas, terminou uma tarefa casca-grossa: encontrar 365 itens secretos do novo jogo do Hulk. Com o que restou de forças, ele esboçou um sorriso amarelo de vitória. Coitado! Alguns minutos depois descobrimos que, apesar do jogo ser praticamente idêntico no PS2 e PS3, eles tinham seu itens distribuídos em locais totalmente diferentes. Resultado: o sujeito teve que recomeçar do zero para mapear também os trocentos itens da versão Play 2, tudo para não deixar na mão quem optar por jogar Hulk no PS2. Ele ainda não se recuperou.

Outro imprevisto foi a chegada antecipada de *Alone in the Dark*. O game só ia sair na próxima edição da **D&T**, mas apareceu aqui na semana do fechamento e o Sombra teve que detoná-lo em UM DIA para que o roteiro chegasse quente na sua mão. Pobre alma!

Os imprevistos que pipocaram só serviram para motivar e desafiar a galera, afinal, jogadores como você e a redação da **D&T** adoram desafios. Mesmo assim, queremos Murphy fora daqui... tem um lugar para ele ai na sua casa?

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

A EQUIPE

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

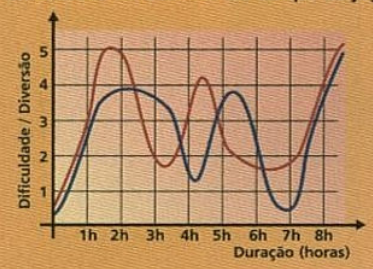
6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



Dificuldade
5. Infernal
4. Difícil
3. Normal
2. Fácil
1. Babinha

Diversão
5. Despirocado
4. Empolgado
3. Atento
2. Entediado
1. Zzzz!

AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

EXCELÊNCIAS DA EDIÇÃO

Alguns jogos contam com detalhes, bobeiras ou atrações que fazem valer a experiência da jogatina. Há até destaques sobre aspectos negativos que valem a pena serem citados. Vamos revelar estes destaques com os certificados de excelência mais hilários que você já viu.

ALONE IN THE DARK PÁG. 46

Câmera louca | Esquecido | Faltou luz

THE INCREDIBLE HULK PÁG. 56

Terrorismo | Manobrista | Hulk atleta

LEGO INDIANA JONES PÁG. 72

Baciada | Oscar | Febre do ouro

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT PÁG. 88

Apocalipse | Déjà vu | Ódio supremo

METAL GEAR SOLID 4 PÁG. 28

Mercenário

Clint Eastwood

Emplastro Sabiá

Segura o velho

PlayStation

Julho/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araujo - MTb.10.766. e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte (Projeto Gráfico): Cristina Sayuri
Redação: Leandro Rodrigues
Revisão de Texto: Fábio Larisson
Colaboraram nesta Edição: Fábio Santana, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Ingrci, Makotron, Maurício Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão
Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo
Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Rachael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani.

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-5238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3068 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0580, Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marilia Ribeiro Rontz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi, Lilian Lemos, Mari Ehrenreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez
Expedição
Ezio S. Vicente (Coordenador)
Anderson Ribeiro
Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Leonardo Theodoro e Rodrigo Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

A mais de 10 anos no mercado: TRADIÇÃO É CONFIANÇA!

ACME Digital
www.acmedigital.com.br

Cursos de manutenção e instalação incluíndo esquemáticos. Pagamento em até 10x sem juros no cartão.

Atacado e varejo incluíndo peças, acessórios e chips para manutenção.

Completa linha de acessórios importados para Play3, Play2, PSP, Nintendo Wii, dentre outros. Preço e qualidade excelentes

Montagem de sites e lojas virtuais: gostou de nossa loja?

Acesse www.mecaempresas.com.br e confira como é fácil, barato e lucrativo. Fazemos todo o trabalho para você.

Vendas no atacado e varejo para todo o Brasil, aqui a gente não perde negócio

www.acmedigital.com.br

Fones: (61) 3202-8792 / 3273-9083
loja@acmedigital.com.br (e-mail e Gtalk)
brasilmodchip@gmail.com (MSN)

CARTAS

"Não importa se eu combino com o Batman ou não. Pagando bem, que mal tem?"

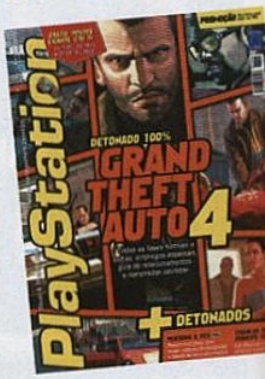
VERSUS

Eu sempre gostei de games e HQs. *Mortal Kombat* sempre foi meu game de luta favorito e desde pequeno eu leio e coleciono os quadrinhos dos heróis DC. Estou esperando *Mortal Kombat vs DC Universe* desde que lançaram o *X-men vs Street Fighter*. Sempre gostei da **D&T** e acompanho vocês há anos, mas achei de mau gosto o preview do jogo *MK vs DC*, da edição 113, além de ser uma afronta aos fãs de MK e dos heróis da DC. Batman, Superman, Lanterna Verde e Besouro Azul são personagens que já fazem parte da cultura popular e acho que não deviam ser definidos como "comédia" ou "marmelada". Acho que é preciso entender de um assunto antes de fazer críticas sobre o mesmo. Aposto que se um jogo juntar Kratos (de *God of War*) e Dante (de *Devil May Cry*), vocês não vão dizer que é um jogo idiota.

Roy Ryo
por e-mail

Fã é fã e sempre será. Se você omite uma opinião contrária às suas convicções, pronto: ele já vem cheio de fúria em sua direção. Não tivemos intenção alguma de afrontar os fãs de MK nem os de DC, Roy. Simplesmente demos nosso palpite sobre como será a qualidade desse jogo, que ainda nem saiu. Podemos não entender tanto do universo DC quanto você, que é fã do mesmo, mas entendemos bastante de jogos eletrônicos. Quando o game for lançado, teremos grande prazer em queimar nossa língua se *MK vs DC* for realmente bom como você espera que ele seja. Não definimos nenhum dos personagens, nem de MK nem de DC, como "comédia" ou "marmelada"; essas palavras foram utilizadas para descrever apenas e tão somente o futuro game. E repetimos: ficaremos felizes em queimar a língua em receber um ótimo jogo quando ele for lançado. Quanto a um jogo com Kratos e Dante juntos, o Humberto acha que pode dar certo pois os personagens têm coisas em comum, já o Sombra acha que seria um completo desastre. Viu só como a D&T é uma revista democrática?

ELE JÁ SABIA



Eu tinha certeza de que a edição #113 teria *GTA IV* na capa e detonado completo! Esta revista sempre me ajudou a alcançar os 100% nos jogos da série. Muito obrigado! E lá vou eu rumo aos 100% do *GTAIV*!
P.S. Aí, Fábio, é difícil ler seu livro na estação Jaraguá as 7 horas da manhã, né cara!

Robson Menezes dos Santos
São Paulo - SP

RASHZONE

Enquanto o caminhão de lixo não é um veículo disponível na série Gran Turismo, Makotron não chega nem perto desses jogos

Eu passo mal só de ouvir falar em alta velocidade: vomito as tripas sempre que o Humberto me dá uma carona e passa dos 50 km/h. Por isso, quando vi que a promoção de *Gran Turismo* era para inventar um acessório para equipar o meu carro, já fiquei me borrando de medo só de pensar nas coisas que os leitores iriam imaginar.

Batata. O Ricardo Luiz Garcia não sabe dessa minha aversão à velocidade e disse em sua frase que eu utilizaria um "nitro gasoso" em minha lata-velha. Bom, eu "processo" essa espécie de gás praticamente 24 horas por dia, então isso não seria totalmente inviável.

Parabéns pela percepção, Ricardo. Só espero que você esteja por perto para recolher os resíduos que eu vou soltar na atmosfera como resultado dessa "aceleração de partículas".

VENCEDOR

A **Promoção Gran Turismo**, publicada na edição 110 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de milhares de leitores cheios de boas idéias (bom, nem todos). O grande vencedor foi:

Ricardo Luiz Garcia
São Carlos - SP
Prêmio: Um PS3

Frase: "Adaptar um vaso sanitário em sua lata velha e utiliza o seu "nitro gasoso"."

E pode ter certeza de outra coisa: daremos sempre 100% de dedicação para que nossos leitores tenham 100% de satisfação em 100% dos jogos. Ou, pelo menos, naqueles que valem a pena, já que existem alguns games que não valem nem 1% de nossa atenção. Boa sorte em suas andanças por Liberty City! P.S. O Fabão mandou um abraço e disse que ler o Guia Oficial do GTA IV no trem é quase tão difícil quanto alcançar 100% no *GTA IV*.

LOROTA BRABA

É verdade esse papo de que truques nos games podem dar problemas no jogo ou no console?

Rogério Lopes Oliveira
São Paulo - SP

Mentira da grossa. Já pensou o que seria de uma revista chamada Dicas & Truques para PlayStation se ela não pudesse publicar truques pois eles causam problemas? Pior do que isso, só se começassem a inventar que dicas também fazem mal. Se isso acontecer, teremos que mudar nosso nome para Idéias & Sugestões para PlayStation. Nome bobo né?

DE ZUMBIS E FUROS

Sou um ávido leitor da revista e quero dar uma sugestão para que ela seja a melhor dos games. Eu gosto demais dos pôsteres que vocês nos dão mensalmente, porém há um problema: eu coleciono os pôsteres e eles ficam com furos quando eu os retiro da revista. Procurem um modo de eles não virem furados por causa dos grampos.

Rodrigo Santos
Por e-mail

O pôster que vem no meio da revista tem que ser assim mesmo, Rodrigo. Não tem jeito. Se ele não for grampeado, a revista tem que ser plastificada para que o pôster não se perca. E nós só plastificamos a D&T quando damos algo especial (como o pôster de *GTA IV* da edição passada), pois senão a revista ficaria mais cara.

NO CONFORTO DO LAR

O vencedor da promoção recebe o prêmio em sua casa ou tem que ir aí buscar?

Arnon Lessa Castro
Samambaia Norte - DF

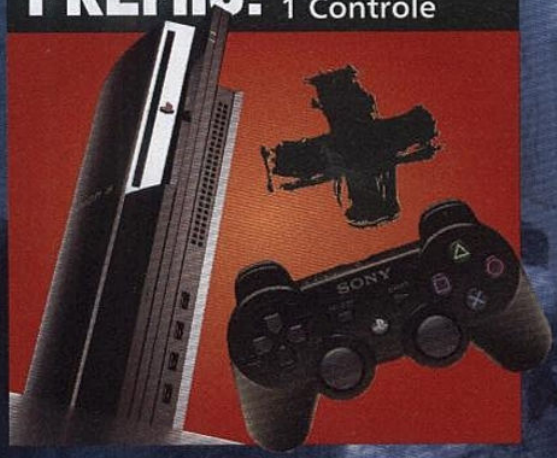
Em nossas promoções, os ganhadores só vêm retirar os prêmios na Editora quando moram na capital do Estado de São Paulo, que é onde fica nossa sede. Em todos os demais casos, os prêmios são enviados às residências dos contemplados. Nós enviamos prêmios para todo o Brasil, até mesmo para Samambaia Norte se for necessário.

PROMOÇÃO

METAL GEAR 4

O Makotron já ganhou um carro envenenado, agora o sujão quer o seu próprio Metal Gear para encarar Solid Snake. Desenhe uma máquina de destruição em massa para o Makotron pilotar e coloque-o em uma situação divertida. O desenho mais criativo e detalhado vai para levar para casa um PlayStation 3.

PRÊMIO! 1 Playstation 3
1 Controle



PROMOÇÃO METAL GEAR SOLID 4

Envie o cupom até 5 de Agosto de 2008

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Metal Gear– D&T para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**

2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de Agosto de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.

4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.

9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 116**, que estará nas bancas no dia 9 de Outubro de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 10 de Janeiro de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.

10. O prêmio é um PS3 que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).

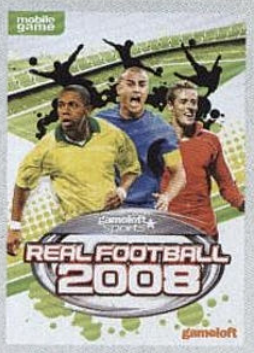
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12. O garantia do aparelho é de sete dias após o recebimento do prêmio.

13. As taxas e custo do envio do prêmio são de responsabilidade do vencedor da promoção.

14. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

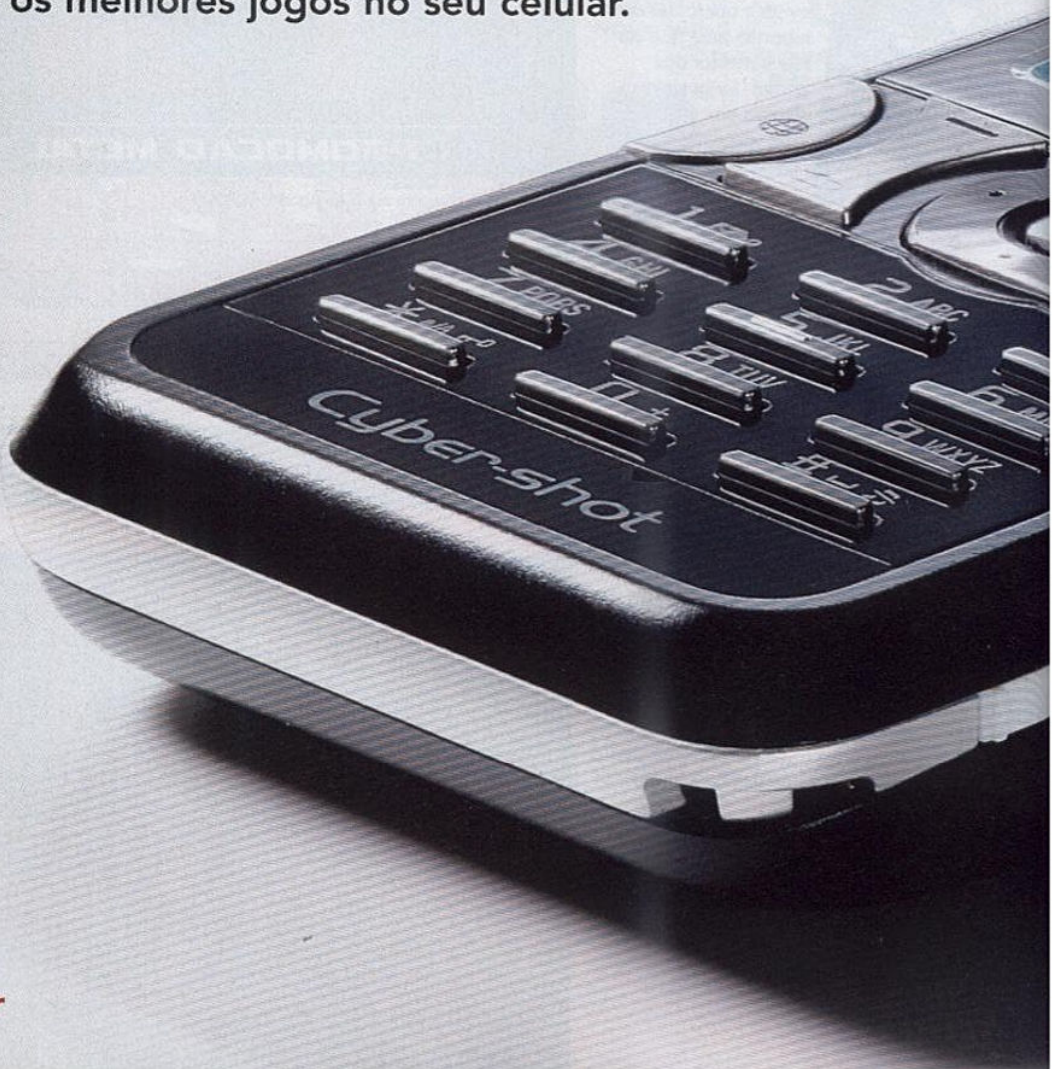
Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.



- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.



idéias

www.claroideias.com.br

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias tarifado. Imagens ilustrativas.

©SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas. Capcom é uma marca registrada da Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom USA, Inc. Todos os direitos reservados. 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logotipo Gameloft e Real Football são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou nos outros países. 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Publicado por Gameloft sob a licença de Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou nos outros países. Gameloft e o logotipo Gameloft são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou nos outros países.

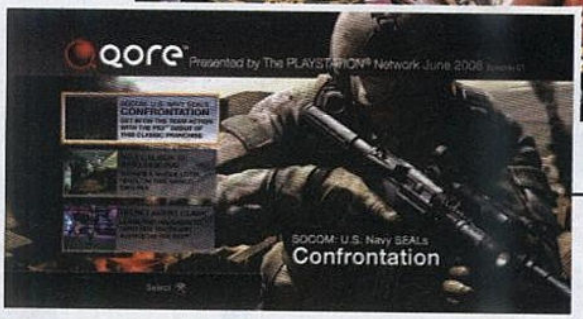
Qore

A sua linha direta com a Sony

A Sony, definitivamente, resolveu dar uma atenção maior a rede online do PlayStation 3. A novidade da vez é o lançamento do Qore, uma espécie de programa cujo objetivo é estreitar o relacionamento entre a própria Sony, as produtoras e os jogadores.

Apresentado pela bela, e divertida, Veronica Belmont - uma verdadeira aficionada por tecnologia -, Qore promete trazer todo mês diversos conteúdos como: vídeos, entrevistas com produtores, bastidores das produções, temas exclusivos e até convites para experimentar jogos que estão em fase de teste.

A primeira edição trouxe informações sobre *Afro Samurai*, *Soul Calibur IV*, *Socom: U.S. Navy SEALs: Confrontation*. Esse último vem acompanhado de um convite para a fase beta do jogo. Tudo isso infelizmente tem um custo, que pode ser o do episódio avulso, por US$ 2,99 ou então o pacote com 13 episódios por US$ 24,99 e quem optar por essa última opção ainda ganha o jogo *Call All Cars*.



Uma revista digital, bonita e relativamente cara. Resta saber se no futuro ela realmente vai valer o quanto custa. No momento é uma boa promessa.

Notícias curtas

Ready at Dawn abandona PSP

Algumas empresas são movidas pelo desafio e a Ready at Dawn é uma delas. Depois de criar Daxter e God of War: Chain of Olympus, dois sucessos de público e crítica, a produtora anunciou que não vai mais produzir jogos para o PSP.

Rock Band 2 chega esse ano

Segundo o site Kotaku, um novo Rock Band deve sair ainda esse ano, mais precisamente no mês de novembro. Uma das principais novidades da nova versão seria uma homenagem ao cantor e guitarrista Bo Diddley. É aguardar e preparar o seu bolso.

Chega de telas de loadings

Em entrevista ao site Eurogamer, os produtores de Resistence 2 pretendem fazer um jogo sem nenhuma tela de loading, aquelas chata, e normalmente longa, telas de carregamento entre uma fase e outra do jogo.

Beyond Good & Evil 2

Durante o evento Ubidays 08, a Ubisoft finalmente confirmou a produção de Beyond Good & Evil 2. O jogo que teve a primeira versão lançada em 2003 para o PlayStation 2 agora vai chegar aos consoles da nova geração.

PLAYSTATION NETWORK

Confira as últimas atualizações da PSN e o melhor, sem gastar nada

Database
Metal Gear 4
Grátis

Syphon Filter: Dark Mirror
Demostração (PSP)
Grátis

Fatal Inertia EX
Demonstração
Grátis

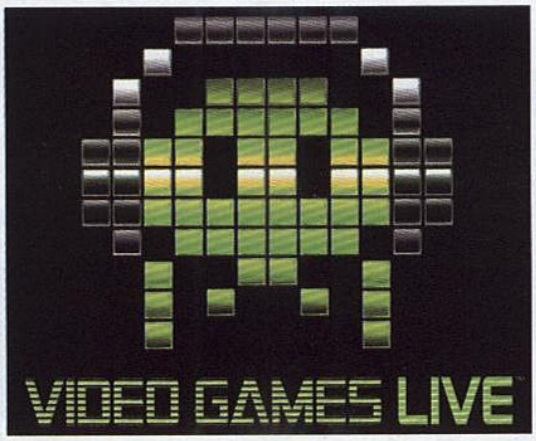
Wolf of the Battlefield: Commando 3
Demostração
Grátis

Hail to the Chimp
Demonstração
Grátis

Video Games Live - Ato 3

Brasil novamente entre os países da turne

Foi confirmada a mais nova turnê da Video Games Live, evento musical onde uma orquestra toca os temas mais marcantes da história dos videogames. O show deve passar por mais de 50 países, entre eles, o Brasil, que recebe o show pela terceira vez, agora com duas apresentações, no dia 5 de outubro no Rio de Janeiro. E em São Paulo, ainda sem uma data oficial confirmada.



Brasil entrou de vez no circuito mundial de shows do Video Games Live

BioShock não é exclusivo do X360

Jogo do ano de 2007 chega, finalmente, ao Playstation 3

A produtora Take-Two resolveu dar o braço a torcer e Bioshock não é mais exclusividade do X360.

A versão do jogo está a caminho do console da Sony e deve chegar ainda esse ano às prateleiras. Não existem muitos detalhes sobre essa versão, mas tudo indica que o game terá alguns extras para recompensar a espera dos pacientes jogadores de PS3.

Para quem ainda não conhece, Bioshock foi sucesso de público e crítica, graças a sua jogabilidade perfeita e história envolvente. Alguns veículos chegaram a eleger Bioshock como o jogo do ano de 2007.

A porrada vai correr solta, desta vez em inglês

Dando as caras ao Ocidente

Yakuza 2 chega aos EUA em setembro

De acordo com anúncio feito recentemente pela divisão americana da Sega, Yakuza 2, jogo com enredo baseado na história da máfia japonesa, lançado no Japão em 2006, será lançado esse ano nos Estados Unidos. Ao que tudo indica, desta vez o jogo não será dublado, apenas uma legenda vai auxiliar os jogadores deste lado do hemisfério.

Hora do Reset

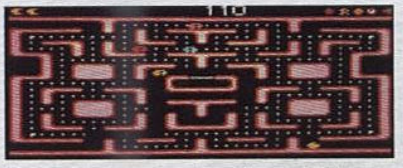
As notícias mais estranhas

Nunca jogue de roupa intimas

Lauren Bernart, uma jovem americana, de 25 anos, deixo o namorado filmá-la jogando Wii Fit - um acessório do console Wii - usando apenas calcinha e uma camiseta. O que poderia ser apenas uma simples demonstração de intimidade entre o casal acabou caindo no YouTube, graças ao próprio namorado da garota.

Gostou do modelito?

Apesar do constrangimento Lauren acabou perdoando o namorado tarado e ainda por cima está curtindo sua fama.

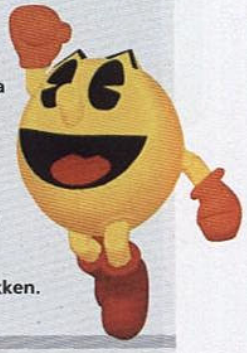


Pac-Man vai virar filme

O próximo herói que deve saltar dos videogames para as telas dos cinemas, por mais bizarro que possa parecer, será o Pac-man.

Graças a uma verba de US$ 200 milhões conseguida pela produtora Crystal Sky Pictures e um pequeno acordo com a Grosvenor Park o filme vai se tornar uma realidade.

Além disso, outras duas adaptações podem ser beneficiadas pela verba. Trata-se de Castlevania e Tekken. Agora é esperar e rezar.



Headset de outro mundo

A empresa Emotiv Systems criou um headset que detecta os sinais elétricos do cérebro do usuário, bem como seus movimentos faciais, e os traduz para a tela durante a execução de games preparados para essa tecnologia. Chamado de Epoc, o headset deve sair até o final do ano nos Estados Unidos. O preço estimado do Epoc é de US$ 299.

Claro idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

THE INCREDIBLE HULK™

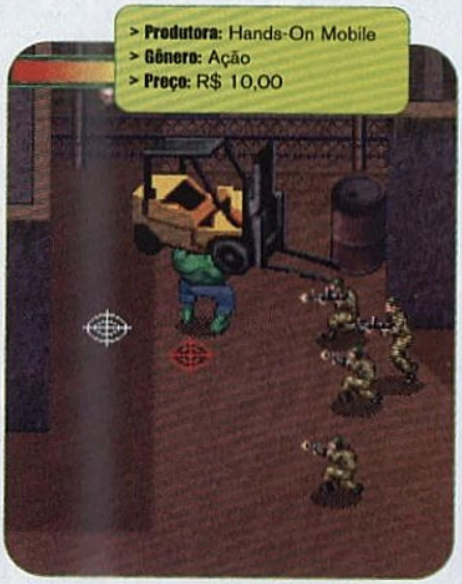
O gigante esmeralda esmaga tudo nos celulares

INSPIRADO NO MAIS NOVO sucesso dos cinemas, **THE INCREDIBLE HULK™** libera todo o poder e fúria do gigante esmeralda em uma experiência repleta de ação e adrenalina.

No controle de Hulk, a aventura começa no Brasil, onde o personagem precisa fugir dos ataques de um grupo militar norte-americano que não mede esforços para capturá-lo. Não pense que fugir significa ficar na defensiva, pois Hulk tem poder para destruir os tanques de guerra e tropas de fuzileiros que tentam ficar no seu caminho. Você pode alternar entre socos devastadores e agarrar os pesados veículos militares. A segunda habilidade é a mais importante, pois é possível jogar os tanques contra os seus inimigos e causar danos massivos.

O maior perigo para o monstro são os bombardeios aéreos. É preciso bastante domínio sobre o personagem e reflexos rápidos para não sofrer ferimentos muito severos. Quando o Hulk fica machucado demais e sua barra de energia esgota, ele se transforma no fraco Bruce Banner, sua forma humana, e obriga o jogador a voltar ao início da fase.

Após concluir suas tarefas no Brasil, o restante da aventura rola em Nova York. É indispensável treinar bastante antes de aterrissar na nova cidade, pois Abominação o espera por lá. A criatura é o maior inimigo do Hulk e é tão poderoso quanto ele. E o vilão não joga limpo: seu principal ataque consiste em atacar enormes pedaços de concreto contra o gigante esmeralda. Mas, nada tema: Hulk é forte o suficiente para socar o projétil de volta à sua origem – só depende do seu reflexo em apertar a tecla de ataque no momento exato.

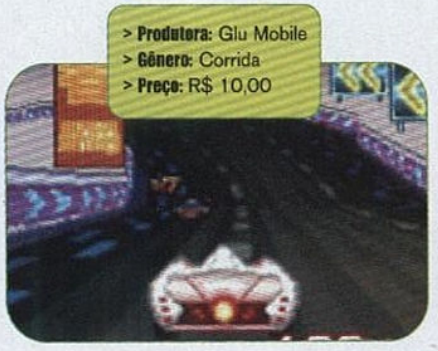


The Incredible Hulk, the Movie © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, The Incredible Hulk, all character names and their distinctive likenesses: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All Rights Reserved. TM & © 2008 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.

SPEED RACER

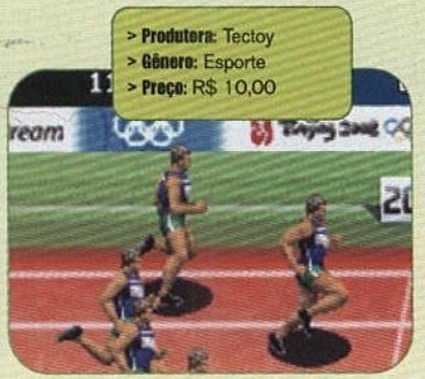
Go, Speed, go!

AS ALUCINANTES CORRIDAS que marcaram época no desenho animado **Speed Racer** e também no atual filme são destaque nesta versão acelerada para jogar no seu celular. Há três modos para competir: Story Mode (suas vitórias habilitam novos carros e pistas); Challenge (corridas mais desafiantes) e Free Race (corridas livres). Além de supervelozes, as competições avaliam o estilo do piloto.



SPEED RACER MOVIE: © Warner Bros. Entertainment Inc.
SPEED RACER: ™ Speed Racer Enterprises, Inc.(08)

BEIJING 2008 - O GAME OFICIAL DOS JOGOS OLIMPICOS



Teste o limite das suas habilidades

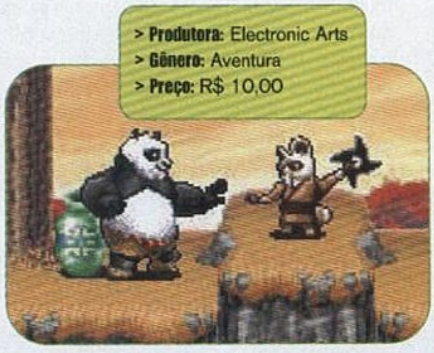
BUSQUE O OURO NO BEIJING 2008 OLYMPIC GAMES! Compita em 4 eventos olimpicos oficiais: 100m Rasos, Arremesso de Martelo, 200m Nado Livre e Tênis de Mesa. Bata recordes e conquiste seu lugar no pódium. 32 paises são representados no jogo oficial das Olimpiadas 2008.

TM IOC Copyright © 2008 International Olympic Committee ("IOC") All Rights Reserved.

KUNG FU PANDA

Controle um urso bom de briga

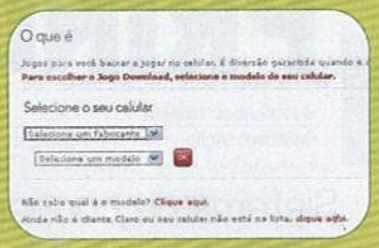
NADA POR SER MAIS SIMPÁTICO do que um urso panda que só pensa em comer e, diferente dos seus amigos animais, não sabe lutar kung-fu. Ainda bem que o urso comilão pode contar com a sua ajuda para passar por diversas fases cheias de inimigos para socar. O visual do jogo é bastante impressionante e mostra animais grandões que se movem como verdadeiros artistas marciais. É pancadaria de primeira.



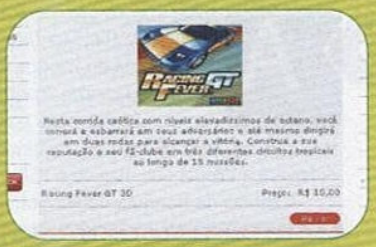
Kung Fu Panda™ Código do jogo e certos materiais audiovisuais © 2008 Electronic Arts Inc. Todos os Direitos Reservados. EA e logotipo EA são denominações comerciais ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Kung Fu Panda™ & © 2008 DreamWorks Animation L.L.C.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos



Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE MAIO

1. REAL FOOTBALL 2008
2. STREET FIGHTER II
3. SPEED RACER
4. GOD OF WAR
5. SONIC, THE HEDGEHOG PART II

Por Maurício Cadarr

O QUE ESPERAR

- [x] Peripécias cooperativas
- [x] Deuses de mau-humor
- [x] Monstros ainda mais feios
- [ ] Um nome para o herói
- [ ] Funções "Controle Remoto"

PRINCE OF PERSIA

→**Produtora:** UbiSoft
→**Distribuidora:** UbiSoft Montreal
→**Console:** PS3
→**Gênero:** Ação
→**Lançamento:** Final de 2008
→**Expectativa:** ★★★★½

Sistema de cooperação inédito e guerra entre deuses dão início à nova trilogia

Elika é a parceira útil do novo protagonista

A trilogia *Sands of Time* acabou. O episódio *The Two Thrones* foi a despedida do Príncipe da Pérsia, das habilidades de "controle remoto" (voltar, parar e adiantar o tempo) e de um conjunto de características que definiram a trilogia que marcou o PS2.

A estréia da franquia no PlayStation 3 conta com novos personagens, enredo mais fantasioso e condizente com as fábulas persas, mudanças radicais no visual, um sistema de batalhas e ação cooperativa como nunca visto na série e uso de tecnologias modernas. Agora você pergunta: "Caramba! E o que restou do *Prince of Persia* que amamos?". Simples: toda a sua essência.

MISCELÂNEA DE INSPIRAÇÕES

Imagine se, por um acidente de trabalho, este preview fosse publicado sem o título do jogo. Certamente alguém seria demitido da redação e você não conseguiria imaginar que se trata de um *Prince of Persia*, tamanha é a reformulação do estilo artístico que você pode ver nas primeiras imagens.

O mais óbvio seria esperar por um visual fotorrealista e absurdamente carregado de detalhes, ainda mais depois de ver o resultado alcançado *Assassin's Creed*. Além de dividir com um estilo parecido de interação acrobática com elementos do cenário, *Prince of Persia* e *Assassin's Creed* pertencem ao mesmo estúdio, a divisão canadense da Ubisoft, e usam a tecnologia Anvil (responsável por coordenar multidões de personagens não controláveis, peça vital também para *Splinter Cell: Conviction*).

Com tanto em comum, a UbiSoft poderia muito bem seguir os passos de *Assassin's Creed* que ninguém iria reclamar (a não ser que copiasse a chatice da aventura de Altair). Porém, a equipe de Montreal e principalmente, o diretor de arte Michael Labat não queriam algo realista, mas sim caricato e artístico. Labat é fã confesso (soa até como um crime) de animações japonesas – como *Princesa Mononoke* – e inspirou-se em jogos com arte extravagante e alternativa, como *Okami*, *Mirror's Edge* e *Street Fighter IV*. O resultado é uma aplicação de cel-shading bastante estilosa

As reformulações são tão radicais que quase não dá para reconhecer a série

MALABARISMOS

E is a prova de que, apesar de todas as mudanças, o que interessa está intacto: os personagens interagem com os cenários com muita liberdade e vão escalar precipícios, correr pelas paredes, pendurar-se em rachaduras e fazer as peripécias que estamos acostumados.

Descer pelas paredes e pular de um lado para o outro ainda é o modo mais comum de viajar

OS DEUSES ESTÃO LOUCOS

A nova trama remete diretamente à cultura da antiga Pérsia (atual Irã) e inspira-se na religião do Zoroatrismo, detentora de idéias que viriam a inspirar o cristianismo e judaismo; como o conceito de paraíso, ressurreição e a vinda do salvador. Para *Prince of Persia*, o Zoroatrismo emprestou a idéia de uma batalha definitiva entre o bem e o mal, representados por duas divindades dispostas a usar o plano terreno como campo de combate.

Prince of Persia começa quando Ahriman, o deus das trevas, ameaça a Árvore da Vida durante a briga contra o seu irmão Ormazd, o deus da luz. Não é preciso ser um historiador para perceber que destruir uma entidade chamada Árvore da Vida não pode ser nada bom para os humanos. Sem a árvore sagrada, a escuridão

que tornou os personagens bastante coloridos, com traços grossos e cartunescos. Nem por isso o novo *Prince of Persia* ganhou ares mais infantis, como é de costume com o uso do cel-shading, e os personagens conseguem expressar um ar sombrio, apesar da combinação de cores fortes. Os cenários, por sua vez, não são tão detalhados quanto que nos acostumamos a ver em jogos como *Bioshock* e *Assassin's Creed*, e aparentam até serem bastante vazios e desprovidos de grandes elementos visuais. Mas isso não significa que serão ambientes pobres, até porque a produtora revelou que as ações do personagem contra as forças do mal vão alterar o meio ambiente, mais ou menos como acontece em *Okami*. Isso quer dizer que, após exorcizar o mal de um determinado lugar, pode ser que ele ganhe vida e sua beleza seja restaurada.

Abaixo, o Storyboard mostra como o inimigo pode aplicar agarrões

começa a se espalhar pelo mundo para trazer a era da escuridão. Assim como em *Okami*, no qual as ações da raposa mitológica japonesa transformaram os belos campos orientais em cenários macabros, em *Prince of Persia* você vai encontrar uma terra tomada pela escuridão.

No meio da bagunça toda está o herói, um sujeito que, como manda a tradição da série, não tem nome. Para piorar, o protagonista, na verdade, nem é príncipe da Pérsia – pelo menos não no início do enredo. O cara é um aventureiro que deu o azar de ficar perdido no deserto e foi pego por uma tempestade de areia que o levou a um oásis (!). Neste cenário mítico ele descobre a ameaça que Ahriman representa para toda a humanidade e torna-se o paladino da justiça (clichê). Mas ele não vai salvar o dia sozinho...

AVENTURA COOPERATIVA

O antigo Príncipe da Pérsia era um solitário de marca maior, tanto que passava boa parte do tempo falando sozinho ou com as "vozes que vinham de sua mente". O protagonista do novo *Prince of Persia* não vai seguir por este caminho e terá sempre a companhia de Elika, a última representante dos Ahuras, guardiões cuja missão é impedir a volta de Ahriman – e que, pelo visto, não fizeram um bom trabalho.

O herói conhece a garota na área mítica do oásis e, desde então, tornam-se aliados inseparáveis. A Ubisoft Montreal garante que, diferente das típicas parceiras vistas em jogos como *ICO* (o herói orienta uma garota cega) e *Resident Evil 4* (conduzir a filha do presidente é uma tortura), Elika é uma parceira muito útil e indispensável para a sobrevivência do herói.

» Vamos ver se você aprendeu: colorido, bom; descolorido, ruim

MÃO DE GATO

Os novos cenários serão mais amplos e abertos, com diversas opções de rota e mais liberdade para escolher o que fazer. Porém, o que não mudou são os malabarismos para chegar a seu destino.

A maior habilidade do herói é andar pelas paredes quase como um gato, graças a sua luva com presas afiadas. O equipamento permite correr na horizontal por superfícies verticais ou descer em segurança grandes paredões de pedra, ao mesmo tempo em que possibilita controlar a direção da descida e até fazer zigue-zagues

CIMITARRA CHEIA DE ESTILO

Não há nenhuma indicação de que a cimitarra do herói terá alguma habilidade extra (além de, é óbvio, ser obscenamente afiada e letal).

Onde você for, ela dá um jeito de ir atrás. Pobre "quase" príncipe

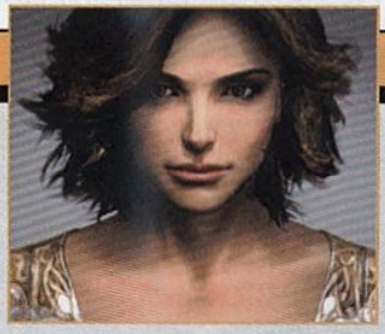
Os cenários são muito amplos e a escolha de rotas não é mais linear

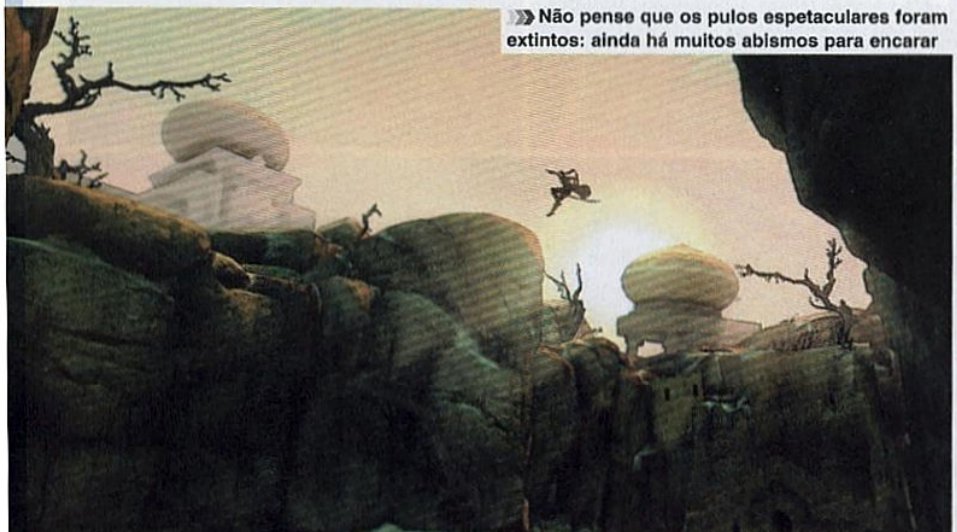
Você não vai precisar se preocupar com a herdeira dos Ahuras, pois ela é barra-pesada nos combates e se vira muito bem sozinha. O problema, aliás, é que se você ficar muito tempo perdido, Elika vai indicar o caminho certo e até mostra as acrobácias necessárias para alcançar seu destino – boa vontade que pode torná-la uma estraga-prazeres para quem gosta de vencer por seus próprios méritos.

Apesar de ser controlada pela Inteligência Artificial, há um botão expecífico para pedir ajuda da garota ou forçar interação. Há certos momentos em que será preciso a ação em dupla para prosseguir e ai você terá que pedir apoio.

ELIKA, A AHURA

Diferente de Farah, o caso amoroso do antigo príncipe e personagem inútil para a ação, Elika é uma estreante que vai salvar a pele do novo herói. Ela é a única sobrevivente de uma raça de guardiões sagrados e, durante o trailer oficial, usa poderes impressionantes e interage com o aventureiro para formar golpes poderosos e cheios de estilo





Não pense que os pulos espetaculares foram extintos: ainda há muitos abismos para encarar

Este botão, porém, será muito mais útil durante os combates. Comece um combo e aperte o botão no momento exato para que ela interaja com o herói e forme um ataque combinado ainda mais arrasador. No trailer oficial, durante o combate contra uma criatura abissal, Elika segura o herói no ar – pelas pernas – e gira com fúria para arremessá-lo contra o pobre inimigo, que um segundo depois perde sua cabeça em um ataque brutal, porém com a graça de um número digno do Circo du Solei.

Por ser mais fraca fisicamente e forte com ataques mágicos, Elika se limita a ficar nas proximidades durante os combates e espera até que você aperte o botão para entrar em cena – quase que como rola em luta-livre. Se você apertar o "botão Elika" duas vezes, ela partirá para cima do inimigo e vai atacar duas vezes; alterne o botão que ativa a garota com o ataque do herói e ela vai atacar de forma coordenada. Usar o apoio da garota será simples e útil. Ainda não sabemos quais são as suas magias, exceto por um sinalizador escandaloso que servirá para apontar o seu destino á distância.

Por Maurício Cadarn

Os nativos são absurdamente violentos e não desistem nunca de perseguir suas víti

O QUE ESPERAR

- Beijocas nojentas de língua
- Respostas... e mais dúvidas
- Maníacos com serras-elétricas
- Esconderijos seguros
- Zumbis lentos e burros

RESIDENT EVIL 5

→Produtora: Capcom
→Distribuidora: Capcom
→Console: PS3
→Gênero: Ação
→Lançamento: Março de 2009
→Expectativa: ★★★★★

Chris Redfield encara zumbis na África em busca da origem dos vírus mutantes

A série *Resident Evil* é uma bagunça. Só um jogador com talento de historiador e perspicaz como Sherlock Holmes consegue ligar os pontos da complexa rede de eventos que compõem a série central e todos os seus títulos complementares. Jun Takeuchi, produtor da série, promete que *Resident Evil 5* vai responder a questões antigas e revelar a origem dos vírus usados pela – aparentemente extinta – Corporação Umbrella. Talvez seja uma luz no fim do túnel.

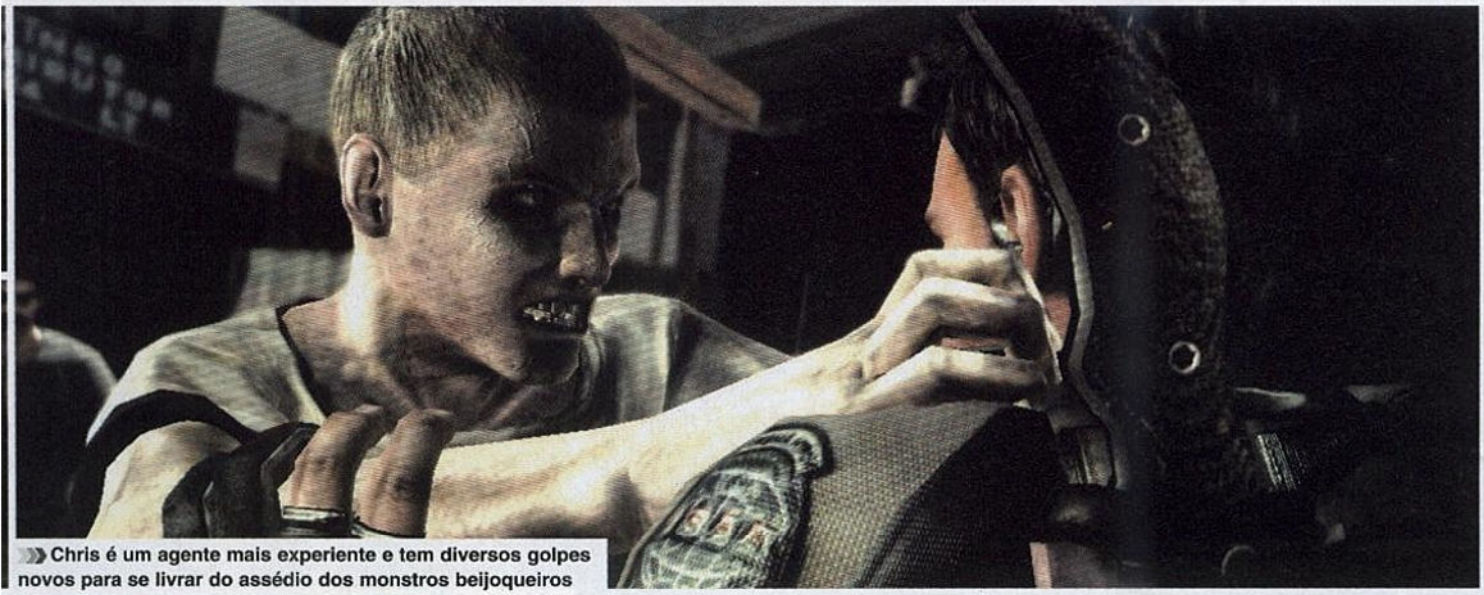
Resident Evil 5 vai acontecer na África, dez anos após os acontecimentos do primeiro jogo. Chris Redfield está de volta ao papel central e vai atuar sob ordens de novos empregadores, o misterioso grupo "anti-Umbrella" chamado BSAA. Seu antigo grupo, o S.T.A.R.S., foi extinto.

O continente africano é a origem do vírus conhecido como Progenitor, gerado por meio de uma anomalia que afetou uma vítima do ebola. O Progenitor originou o vírus criados pela Umbrella para transformar humanos em zumbis e outros monstros poderosos.

Chris já pode ser considerado um veterano em combates monstruosidades mutantes, mas ainda assim é pego de surpresa quando chega a um vilarejo miserável no meio do deserto e descobre que todos os nativos estão contaminados. As vítimas parecem normais, mas basta chegar perto para que avancem com os tentáculos gosmentos e cheios de dentes que brotam de suas gargantas. Parecem mais vítimas de um vírus alienígena do que da mutação zumbi vista nos episódios anteriores.

O agente trabalha para um novo e misterioso grupo "anti-Umbrella"

Chris Redfield mudou de emprego e vai agir em nome do BSAA, um misterioso grupo "anti-Umbrella"



Chris é um agente mais experiente e tem diversos golpes novos para se livrar do assédio dos monstros beijoqueiros

Os infectados não agem como zumbis burros e lentos, muito pelo contrário: logo que avistam o forasteiro, partem para cima com velocidade e em grandes grupos armados com facões, armas de fogo e pedaços de pau – isso sem contar as habilidades mutantes que resultam nos membros gigantes e tentáculos nojentos.

Não adianta nem tentar procurar abrigo como nos jogos anteriores, nos quais você sempre podia se esconder em uma sala qualquer para recuperar o fôlego. Os cenários são quase totalmente destrutíveis e, motivados por uma Inteligência Artificial sanguinária, os nativos vão quebrar portas e janelas para buscá-lo onde for e podem até escalar os cenários. Para piorar, agir sob a luz do dia torna o agente um alvo.sempre muito visível e o sol escaldante pode cegá-lo momentaneamente e prejudicando sua atuação.

O estilo de combate é praticamente o mesmo usado em *Resident Evil 4* com câmera focada na altura do ombro do personagem. Isso facilita a pontaria em uma experiência onde a ação e os tiroteio não param nunca.

O último trailer oficial revelou uma garota desconhecida que provavelmente será a nova parceira de Chris. Ainda não foi revelado se o jogador poderá optar entre controlar a garota ou o agente clássico, ou até se ela será controlada pela Inteligência Artificial para acompanhar o agente e ajudá-lo em sua missão.

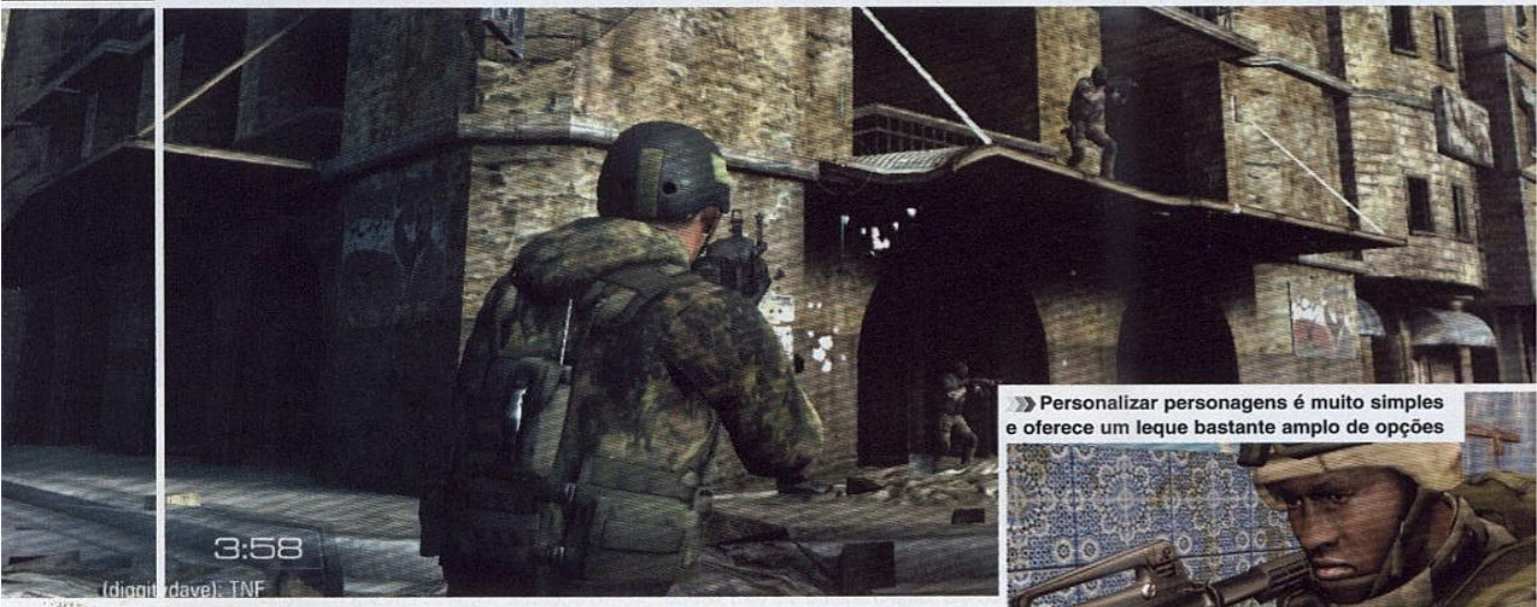
Um fato interessante e garantido é que haverá um modo multiplayer cooperativo online onde duas pessoas poderão unir forças para combater as hordas de contaminados. Pode acreditar que, devido a quantida absurda de inimigos, dividir o trabalho será uma boa.

Os nativos contaminados pelo vírus Progenitor vão saudá-lo com tentáculos nojentos expelidos pela boca

Por Maurício Cada

SOCOM: CONFRONTATION

→ **Produtora:** Slant Six Studios
→ **Distribuidora:** Sony
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação / Shooter
→ **Lançamento:** Setembro de 2008
→ **Expectativa:** ★★★★★



Personalizar personagens é muito simples e oferece um leque bastante amplo de opções

SOCOM migra de vez para os combates online e será distribuído pela PSNetwork

As versões anteriores de *SOCOM*, lançadas para Play 2 e PSP, tinham modos offline bastante desafiantes e consistentes, porém não há como negar que os combates online eram tão viciantes que roubavam todo o brilho. A prova do sucesso do sistema multiplayer entre os fãs é que a próxima versão, *Confrontation*, será focada somente nos combates online.

Previsto para distribuição por meio de downloads pela PlayStation Store, a loja virtual do PlayStation 3, *SOCOM* permitirá combates entre até 32 pessoas em arenas inéditas e reconstruções de alguns dos cenários clássicos mais famosos entre os fãs, como o Crossroads.

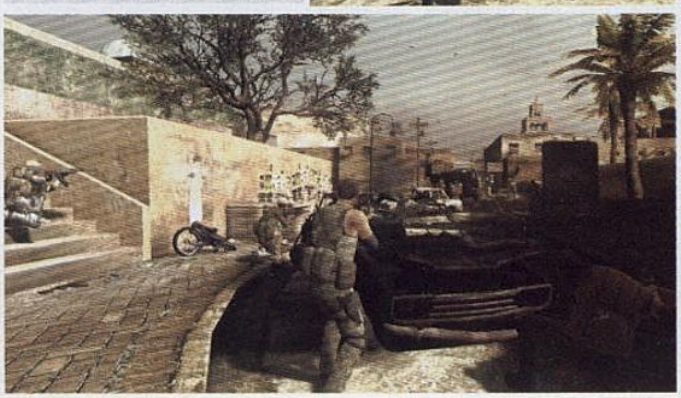
O fato de ser um game exclusivamente online não impediu uma grande evolução e cuidados extras no que diz respeito ao visual, que ganhou muito mais detalhes (bastante superior aos cenários vistos nos primeiros vídeos de divulgação, que mostravam ambientes com texturas bastante lisas e pobres). O acréscimo de elementos extras nos cenários não é só mera obrigação da nova geração e tem aplicação útil, pois será obrigatório usar com freqüência caixas e outros objetos como esconderijo contra franco-atiradores espalhados em locais estratégicos das arenas.

Os sensores de movimento do Sixaxis serão utilizados de forma (aparentemente) interessante e intuitiva, como para arremessar granadas cor movimentos verticais com o controle ou até pa ajustar seu personagem aos poucos quando el estiver escondido atrás de uma proteção. Esta segunda função será fundamental para mover o seu soldado com bastante delicadeza, tudo para conseguir ajustar sua mira para um dispa com a maior precisão possível sem precisar se expor por conta de um movimento mais brusc Se funcionar, será uma novidade muito boa.

A vantagem do foco na comunidade onlir é que a produtora promete atualizações com ce freqüência e muitos eventos, como torneios entre times e campeonatos entre clãs.

O QUE ESPERAR

- ☑ Tiroteios massivos
- ☑ Palavrões via Head-Set
- ☑ Modalidades viciantes
- ☒ Desafio amistoso
- ☒ Tempo para respirar



Os cenários estão caprichados e oferecem muito mais objetos que servirão como proteção

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

CONSOLES
JOGOS
ACESSÓRIOS

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Produtos Americanos Lacrados

5% Desconto no Boleto

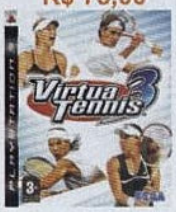
Todo o Site em 6x Sem Juros

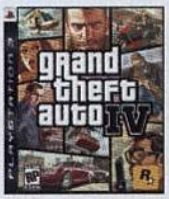
*Cartão VISA

OFERTAS IMPERDÍVEIS*

Guitar Hero Aero Smith Ps3
R$ 329,00

Virtua Tennis 3 PS3
R$ 75,00



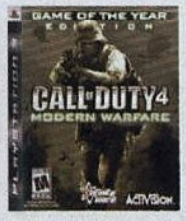


GTA 4 PS3
R$ 159,00

Metal Gear Solid PS3
R$ 169,00

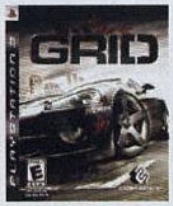
Controle Dual Shock PS3
R$ 139,00

e Ray Remote Control PS3
R$ 79,00



Call of Duty 4 Ps3
Game of the Year
R$ 169,00

Dragon Ball Z
BurstLimit - PS3
R$ 169,00



Grid PS3
R$ 169,00

Nintendo DS Lite
R$ 449,00

Wii Zapper
R$ 89,00

* Promoções válidas enquanto durar o estoque

Nintendo Wii
R$ 929,00

Controle Wireless
Xbox 360
R$ 119,00 - cada

Mario Kart - Wii
R$ 139,00 - cada

Hallo Legendary Edition
Xbox 360
R$ 269,00 - cada

Eye of Judgment PS3
R$ 179,00

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

ontato@bigboygames.com.br (19) 3243-2444

www.bigboygames.com.br
VENDAS PARA TODO O BRASIL

Por Maurício Cadarn

O QUE ESPERAR

- ☑ Evolução até o Nível 9.999
- ☑ Mais de 100 horas em cavernas
- ☑ Humor sádico, ácido e cruel
- ☒ Batalhas rápidas e fáceis
- ☒ Gráficos melhores do que PS1

» Ataques em grupo na forma de corrente estão garantidos e trarão novas variantes

DISGAEA 3

→ **Produtora:** Nippon Ichi → **Distribuidora:** NIS America → **Console:** PS3
→ **Gênero:** RPG Táctico → **Lançamento:** Agosto de 2008 → **Expectativa:** ★★★★★

Dezenas de horas para evoluir em batalhas complexas e iradas. Nós estamos dentro!!!

Disgaea 3 é um desafio para poucos. Já lançado no Japão, este RPG é absurdamente difícil, repleto de segredos, regras e possibilidades para quem não tem medo de trabalhar duro. Só para você ter uma idéia, é possível enfrentar desafios extras para evoluir qualquer item, arma ou equipamento. Isso significa que, tirando as missões referentes ao enredo, ainda há desafios extras que podem durar mais de 100 horas no total. Tamanha dose de extras garantem o sucesso de um jogo com gráficos tão pobres que poderia rodar em PlayStation 1.

Representante "pura-raça" de RPG táctico, *Disgaea 3* é focado em batalhas organizadas por turnos em arenas fechadas. Os cenários contam com forças elementais e variações geográficas que devem ser consideradas na criação da sua estratégia.

É indispensável montar um time equilibrado com diversos tipos de monstros, usá-los bastante para evoluir, fundir criaturas para conseguir outras mais poderosas e comprar bons equipamentos. Evolua seu time e terá acesso a golpes exagerados, combos absurdos, evocações e ataques em equipe cabulosos para ajudá-lo no combate.

CRIME IMPERDOÁVEL

Esqueça as motivações de personagens profundos como Solid Snake (*Metal Gear*) ou Cloud Strife (*Final Fantasy VII*): Mao, protagonista de *Disgaea 3*, é vítima de um crime imperdoável e merece vingar-se. O pai de Mao, rei dos demônios do mundo inferior, destruiu – acidentalmente – o seu videogame portátil, o DeathOmegaStation Portable. Com isso, o jovem demônio perdeu o seu SaveGame de *Disgaea* e milhões de horas de jogo foram por água abaixo. Isso sem falar que perdeu seus personagens de Level 9.999 e todos os itens super-evoluídos. Você deixaria tal crime impune? Óbvio que não. Mao também não vai deixar.

Vingar-se do rei de todos os demônios não é uma tarefa qualquer e, com base em seus conhecimentos de gibis e desenhos animados, Mao sabe que precisa de um grande herói para derrotar o mal supremo. Para tanto, ele decide entrar em uma "escola do mal" para dissecar heróis e aprender seus segredos. A trama de *Disgaea 3* transborda senso de humor sarcástico e vai tirar um sarro enorme de escolas mágicas, como Hogwarts, de *Harry Potter*.

» Além de magias apocalípticas, haverá também monstros grotescos para evocar \o/

Só você pode vencer essa Guerra

Disk Games

Televendas (19) 3741-4100

A maior e melhor loja de Games do Brasil

Compra Fácil 20x Pague em até*

assistência técnica especializada

PLAYSTATION 3

XBOX360

PSP

NINTENDO DS

Wii

Fotos ilustrativas.
* Crédito sujeito a aprovação, consulte nosso Televendas

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

19 3242.0541

MasterCard VISA 100% SEGURO site SEDEX A COBRAR

AXE®

VICE

DEIXA OUSADA ATÉ A MAIS SANTINHA

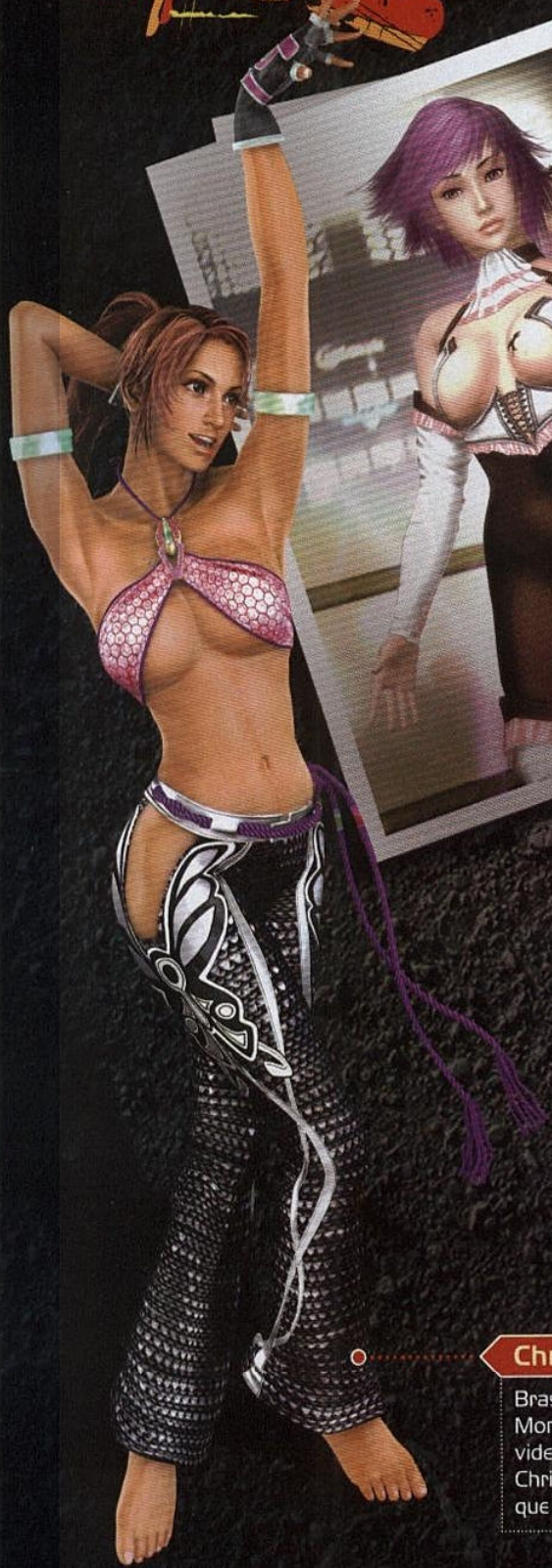
AXE VICE APRESENTA COM EXCLUSIVIDADE AS MULHERES MAIS SENSUAIS E OUSADAS DOS VIDEOGAMES, GATAS QUE FAZEM VOCÊ PASSAR HORAS BABANDO NA FRENTE DA TV

HEIKO / DIXIE (Rumble Roses)

Heiko e Dixie são as mais sensuais e perigosas lutadoras. As duas são muito talentosas nos ringues de luta-livre, mas o público não se importa: o que todos querem é ver as garotas em trajes sensuais e em ângulos privilegiados no ringue.

Kaileena (Prince of Persia)

A Imperatriz do Tempo é uma divindade e criou areias mágicas capazes de alterar os rumos da história e destino. Seu poder só é superado pela sua beleza divina e sensualidade irresistível, atrativos que conquistaram o Príncipe da Pérsia, herói da trilogia *Prince of Persia*.



Chris (Tekken)

Brasileira e lutadora de capoeira, Christie Monteiro representa nossa terra no mundo dos videogames com belas curvas e muito talento. Chris é neta do lendário Eddy Gordo, mestre que levou a capoeira ao torneio de Tekken.

Farah (Prince of Persia)

Filha do grande marajá da Índia, Farah não é só uma linda garota da nobreza, mas também uma guerreira de personalidade forte. Sua habilidade com arco e flechas impressiona, mas não mais do que suas curvas bronzeadas pelo sol escaldante do deserto.

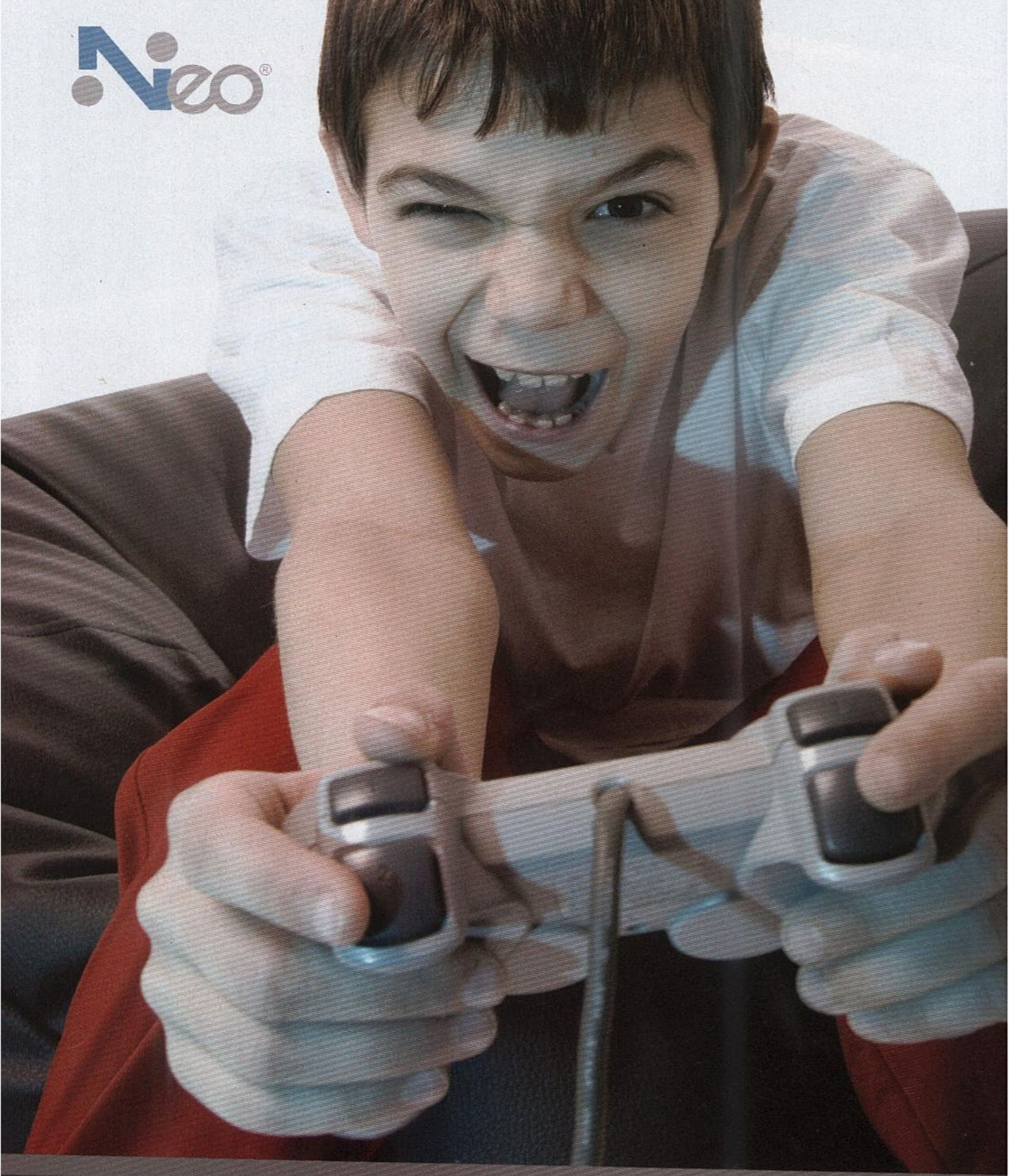
Ivy (Soul Calibur IV)

Filha do grande Cervantes de Léon, Ivy é uma alquimista e espadachim notável. Em combate, seus adversários perdem a concentração facilmente ao vislumbrar os absurdos dotes físicos da garota.

Nariko (Heavenly Sword)

Mais poderosa do que qualquer homem ou mulher de sua época, Nariko foi criada para ser a única guerreira capaz de manejar a espada sagrada do seu clã. Treinada para viver o calor da batalha, Nariko adquiriu a beleza bruta de uma amazona.

www.axe.com.br/deixaousada



fale conosco:
(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

AMERICANAS.com shoptime.com Saraiva MEGA STORE Submarino Kalunga CASA&VIDEO ANGELONI leitura

Uma empresa
100% Brasileira

As férias estão de volta.

Aproveite o melhor da diversão com a qualidade dos produtos Neo.

Entre em contato com o distribuidor Neo em seu estado através do nosso site.

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

pvision

Por Humberto Martinez e Carlos Sá

METAL

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Cenas Extras
- ☑ Músicas Secretas
- ☑ Itens Especiais
- ☑ Camuflagens Ocultas
- ☑ 40 Emblemas

EXCELÊNCIAS

MERCENÁRIO
O espião salva o mundo e ainda fatura para divulgar a Apple, Playboy e até suco japonês

CLINT EASTWOOD
Snake provou que os coroas durões tem lugar nos games

EMPLASTRO SABIÁ
Os equipamentos são high-tech, mas os remédios ainda são da vovó

SEGURA O VELHO
Até as vilãs lindas e deliciosas adoram agitar com velhotes

A GUERRA

A nova versão de *Metal Gear* acontece no ano 2014, cinco anos após os eventos que marcaram *Metal Gear Solid 2* (PS2). É uma época onde a guerra virou rotina e um negócio absurdamente lucrativo, tão grande que, sem ele, a economia mundial pode entrar em uma crise catastrófica.

Grandes empresas privadas controlam exércitos de mercenários para defender os interesses das grandes nações. Liquid Ocelot, o maior inimigo de Solid Snake, é o líder do atual maior exército do mundo e pretende usar sua força para dominar as forças militares de todo o planeta.

Snake recebe a chance de enfrentar Liquid e livrar o mundo de sua ameaça definitivamente.

O espião, porém, o espião não se encontra no auge das suas habilidades. Snake sofre de degeneração genética e envelhecimento precoce, situação que pode levá-lo à morte antes mesmo de concluir sua missão.

Esta é a última missão de Solid Snake, um dos maiores soldados do mundo e único capaz de deter seu irmão, Liquid.

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 10
PERFEITO

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmeras: ★★★★★
Multiplayer: ★★★★★

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

→Produtora: Kojima Productions →Distribuidora: Konami →Console: PS3 →Gênero: Ação

Após 20 anos, a mais complexa história dos videogames finalmente está completa

Desde que foi anunciado em 2005, *Metal Gear Solid 4* tornou-se o game mais esperado da lista de PlayStation 3, dividindo o primeiro lugar apenas com *GTA IV*. Eis que finalmente o título foi lançado e chegou com cara de saudades, pois sabemos que o novo enredo é a peça final de uma história que nos cativa há vinte anos, quando Snake estreou em sua primeira missão no computador MSX.

Hideo Kojima, criador do complexo universo de *Metal Gear*, cansou de anunciar o fim da série antes de aparecer com um novo projeto, mas desta vez parece definitivo. *Metal Gear Solid 4* oferece respostas para todas as perguntas, revela segredos gigantescos e ainda traça caminho conclusivos para todos os personagens importantes da trama. Nunca um enredo da série teve tamanha cara de encerramento. Acredite: se este é mesmo o fim, a história acabou em grande estilo, com uma das tramas mais ricas e surpreendentes já vistas.

Cabe aqui um aviso: as animações de *MGS4* são realmente constantes e cumpridas. Jogadores menos entusiastas da série podem ficar cansados com a quantidade de vídeos, muitos deles com mais de 20 minutos de duração (os boatos de que haveriam vídeos com 90 minutos de duração provaram ser boatos). Não quer dizer que a trama é restrita para quem jogou os jogos anteriores, pois *MGS4* oferece um conflito auto-suficiente, mas o brilho está mesmo nas constantes revelações, explicações e citações referentes a personagens e acontecimentos passados.

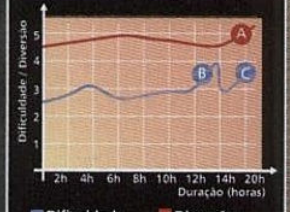
O VELHO SNAKE

O protagonista de *MGS4* é Solid Snake, agora conhecido como Old Snake (Velho Snake). O personagem sofre de degeneração celular e envelhecimento acelerado, por motivos que você vai descobrir, e por isso surge com pinta de sexagenário em sua nova missão.

A situação de Old Snake não é das melhores. O cara sente dores nas costas durante a missão (é preciso usar compressas para aliviar a dor) e tosse como um cachorro velho durante os vídeos. Porém, durante a ação, ele continua firme e forte como sempre e arrebenta principalmente com as técnicas de CQC (Close Quartes Combat), estilo de luta que permite subjugar, nocautear ou até matar os inimigos de forma silenciosa.

Há uma nova barra que mede o stress do espião. Ela enche conforme o agente desperta alertas inimigos e entra em tiroteios, ou quando o peso conjunto dos equipamentos ultrapassa 70kg (isso também faz com que a barra de resistência esvazie mais rápido quando Snake pendura-se em qualquer lugar). Quanto mais cheia a barra de stress ficar, menor é a eficiência de Snake em questões como precisão da pontaria. Porém, a interferência do stress no seu desempenho não é tão radical e é preciso vacilar muito para encher a barra. Na produção deste detonado, por ›

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A A maior fonte de diversão (para os fãs da série) são as animações que rolam o tempo todo. Repletos de explicações e revelações de grandes segredos, os vídeos contém todas as respostas que sempre buscamos na série.

B A batalha contra Vamp é a única difícil... até você descobrir o segredo.

C Após acabar o jogo pela primeira vez, o legal é recomeçar para tentar diminuir o tempo, encontrar mais segredos e, principalmente, conseguir os emblemas. O emblema Big Boss é o mais difícil de todos eles.

» O Rat Patrol Team 01 é um grupo especial liderado por Meryl e cuja missão é supervisionar as atividades de exércitos particulares

A cena de perseguição com a moto de Big Mama mostra recursos de câmeras e seqüência de ação que deixaria muitos filmes com inveja

exemplo, não precisamos usar itens para recuperá-la nenhuma vez e até esquecemos da existência da tal barra e os seus efeitos.

ESCOLHA O SEU MODUS OPERANDI

Metal Gear sempre foi focado na espionagem e em missões sorrateiras. Em MGS4 você pode ir além. A nova proposta de desafio dá liberdade para o jogador escolher entre bancar o clássico espião sorrateiro ou desencanar e entrar em combates como um verdadeiro Rambo. Quem preferir a segunda opção terá acesso a 70 armas diferentes, com variedades de pistolas, metralhadoras, fuzis, rifles, granadas de todos os tipos e lança-mísseis. Snake nunca havia posto as mãos em um arsenal tão amplo quanto o visto em *Metal Gear Solid 4*.

Os campos de combate são ricos em armas e munições, porém Snake não pode simplesmente tomar as armas dos seus inimigos e usá-las, pois o arsenal desta época futurista é cadastrado com a identificação genética do seu proprietário. Cada soldado recebe seu equipamento registrado e só ele poderá usá-lo. Tudo graças nanotecnologia que reina na realidade bélica de *MGS4*.

Snake pode comprar armas limpas com Derbin, um sujeito que ganha a vida vendendo armas livres dos bloqueios nanotecnológicos. Qualquer arma travada encontrada por Snake é automaticamente transformada em pontos que servem como dinheiro para torrar na loja de Derbin. O serviço de compras não poderia ser mais eficiente: basta pausar e acessá-lo pelo menu para comprar, a qualquer hora, armas e munições por preços justos (e ainda rolam descontos em momentos específicos).

Derbin também vende equipamentos para customizar o arsenal. Há lanternas para acoplar às armas para ganhar vantagem em tiroteios em locais escuros, mira laser, suportes para segurar a arma com as duas mãos e por aí vai. As armas conseguem mostrar suas diferenças de modo realista no manuseio e os equipamentos as tornam visivelmente mais eficientes e poderosas.

MAIS RECURSOS PARA ESPIONAR

O novo arsenal é o alicerce para quem quer jogar de forma mais violenta e visível, porém há ainda mais ferramentas para incentivar o jogador a se manter invisível aos olhos inimigos.

A melhor novidade é a Octocamo, roupa especial capaz de analisar e simular as texturas das superfícies de paredes e pisos. Para bancar o camaleão basta encostar no local que deseja copiar e esperar um segundo. Para voltar ao modo normal, sacuda o controle e pronto. Há um medidor no topo da tela que indica quão visível o espião está, por isso fica fácil saber quando é preciso trocar de "pele".

Logo no final do primeiro Ato do enredo, Snake ganha a FaceCamo, o complemento perfeito para a Octocamo. Trata-se de uma máscara que cobre a cabeça inteira do espião e adota qualquer textura simulada pela roupa especial. Além disso, a FaceCamo consegue simular rostos de pessoas, função que serve mais como brincadeira do que como ferramenta obrigatória. Seria legal se algumas missões exigissem que Snake usasse o rosto de outra pessoa para fins de espionagem.

O novo uniforme high-tech de espionagem ainda conta com o SolidEye. O equipamento é uma câmera em forma de tapa-olho e embute as funções de binóculo, visão noturna e análise digital de alvos.

Para completar o pacote, Snake conta com a ajuda de Metal Gear Mk II, um pequeno robô controlado remotamente por Otacon. Equipado com o sistema Stealth de camuflagem, capaz de torná-lo invisível, MkII serve como batedor para procurar por itens ou inimigos nas proximidades e ainda conta com um sistema de defesa capaz de eletrocutar os oponentes. Snake controla Mk II com um controle remoto que nada mais é do que um Dual Shock 3.

Apesar da escolha ser sua no que diz respeito ao modo de agir, as melhores premiações estão

Raiden adora destruir os Gekkos de maneira violenta e exibicionista

reservadas aos espiões que investirem na atuação discreta. Como é de costume na série, no final do jogo há uma análise do desempenho do jogador e as características de atuação definem qual é o seu rank. Existem 40 emblemas que representam os ranks e os mais respeitáveis deles, como o rank Big Boss, exigem que o jogador termine sem matar ninguém e sem alertar nenhum inimigo.

METAL GEAR ONLINE

Metal Gear Solid 4, dura, contando as animações, cerca de 20 horas. Ao jogar pela segunda vez em busca do melhor tempo, é possível terminar em quatro horas ou até menos. Quando conseguir isso você estará pronto para encarar *Metal Gear Online*, uma opção que garante horas infinitas de diversão multiplayer online.

São cinco arenas para encarar oponentes em disputas de diferentes modalidades. Há Death Match (mata-mata); Team Death Match (combates mortais entre equipes); Rescue Mission (um time protege um alvo e o outro deve resgatá-lo); Capture Mission (busca e captura de bichinhos); Sneaking Mission (dois times encaram uma pessoa que controla Snake); Team Snaking (o time atacante pode usar camuflagem de invisibilidade para atacar seu alvo); e Base Mission (proteção de algumas áreas determinadas).

Os intervalos das missões rolam no Nomad, a base móvel de Snake e Otacon

O lado mais divertido é que na maioria dos modos não existem os trunfos do jogo normal, como o uso da Octacamo (o que obriga os jogadores a aprender a usar mais a cabeça para bolar meios de usar os cenários como esconderijos). Para compensar, é possível usar as caixas de disfarce e os barris.

Outro trunfo do modo online é melhorar o desempenho do seu jogador por meio de ganho de habilidades. Existem dezesseis habilidades, sendo que boa parte delas serve para melhorar o uso de determinadas armas e outras para habilitar o uso de novas técnicas de espionagem. A habilidade Scanner, por exemplo, permite que o jogador agarre um adversário e injete nanomáquinas em seu corpo para descobrir a localização dos demais inimigos. Essa informação é compartilhada com todos os aliados que tenham as habilidades necessárias. Só é possível equipar quatro habilidades por vez, limitação indispensável para equilibrar as partidas e obrigar a seleção de forma estratégica. As habilidades evoluem conforme são usadas e ficam cada vez mais eficientes.

O visual do modo multiplayer é tão bom quanto o visto no modo offline. *Metal Gear Online* roda liso e não vai comprometer a sua diversão com quedas chatas de velocidade. As características das modalidades garantem desafio diversificado e replay quase infinito, pois as ferramentas disponíveis permitem aos jogadores diversificarem suas ações.

Em Metal Gear não basta ser inimigo genérico: tem que ter estilo

Velho e acabado, Snake sofre até de dores nas costas durante a ação. A sorte que há compressas medicinais para aliviar o sofrimento do agente

ROTEIRO

INTRODUÇÃO

1. Passe agachado por baixo do caminhão. Pegue a metralhadora e prossiga. Não entre em combate com os Gekkos, fuja pelas ruínas à direita e role sob o pilar caído. Prossiga sempre pela esquerda e, assim que rolar uma animação onde pinga sangue no ombro de Snake, aperte L1 para ver o Gekko [Cena Extra #1]. Assista a animação e, quando os Gekkos examinarem a caixa de melancias em busca do esconderijo de Snake, aperte L1 [Cena Extra #2].

ACT 1: LIQUID SUN [MIDDLE EAST]

RED ZONE

2. Você já pode usar a OctoCamo. Siga em frente e, ao avistar dois inimigos, entre no prédio à direita e siga em frente. Deite no chão e passe pelo buraco da parede. Na esquina, espere os dois inimigos passarem e entre pela porta na esquina, à direita. Siga em frente e passe por baixo dos destroços. Espere o inimigo executar o rebelde, espere ele virar de costas, equipe a faca e nocauteie-o com CQC. Prossiga pela direita e espere os inimigos passarem. Saia, siga pela direita e passe pela porta à esquerda.

3. Pegue o Cardbox atrás da escadaria à esquerda. Suba pela escada, role para atravessar o buraco e siga em frente para pegar um inimigo pelas costas nocauteie-o com CQC. Prossiga e, no final, pule para a área inferior. Há um vigia no corredor, espere ele seguir pelo caminho oposto e prossiga sem chamar atenção. Vá pela rua, vire na esquina à direita e entre no local indicado pelo radar para encontrar o robô Mk. II.

4. Snake recebe o SolidEye, Metal Gear Mk. II e as pistolas Operator (arma de fogo) e Mk. 2 (tranquilizante). Equipe uma delas de acordo com o estilo de jogo que pretende seguir (matar os inimigos ou apenas sedá-los) e use-a para eliminar os inimigos que estão de na rua. Siga protegido pelas barreiras do lado direito, entre no edifício e olhe no radar para ver exatamente onde é a escada de saída deste cenário (em frente).

MILITIA SAFE HOUSE

5. Os rebeldes não são seus inimigos, mas isso não significa que eles não vão atacá-lo. Sempre que um deles chegar perto de você, fique parado até que ele reconheça que você não é inimigo e só então prossiga. Se você correr antes da averiguação, eles vão atacar. Você pode optar por uma infiltração silenciosa e nocautear os alvos, ou pode optar por dar itens aos rebeldes para fortalecer a sua amizade com eles (assim eles vão espalhar a notícia de que você é legal).

MÚSICA SECRETA #1

Após a sala onde há rebeldes feridos, procure no corredor, em um pequeno beco à esquerda para encontrar a faixa secreta "Theme of Tara" para ouvir no seu Ipod.

6. Na área anterior à saída, procure por três armários; abra o do meio para encontrar o disfarce "Middle Eastern Militia Disguise". Com ele você não precisa mais parar para ser investigado pelos rebeldes o tempo todo. Entre na opção Camouflage, Cloth, Change Costume e Disguise). Saia do esconderijo e encontre Drebin.

URBAN RUINS

7. Entre no edifício tombado. Siga em frente, entre no buraco à direta e siga pela esquerda. Vá pela direita, direita novamente e esquerda. Suba no bloco, passe para o outro lado, siga pela esquerda duas vezes e suba no bloco à esquerda. Vá até o final e suba pela rampa à esquerda (se ficar perdido, acione a visão noturna do SolidEye e siga as pegadas). Encoste na parede e passe para o outro lado. A saída é a rampa adiante.

MÚSICA SECRETA #2

Antes de escorregar pela rampa de saída deste cenário, rasteje à esquerda da rampa (onde há um cadáver) e olhe para a esquerda para ver um local secreto. Suba e pegue a música "Zanzibarland Breeze".

DOWNTOWN

8. Após a cena do barril, aperte L1 para ver dentro do barril [Cena Extra #3]. Pegue o barril e, antes de prosseguir, pegue a Custom Part Handgun Light (lanterna) no canto esquerdo, atrás de você. Siga em frente e, na rua, entre no beco à direita e siga pelo caminho à direita. No final do caminho, observe que há atiradores nas janelas do prédio adiante: eles não podem vê-lo. Siga rastejando e use a OctoCamo para não ser visto. Você tem algumas opções de ação: eliminar os atiradores com disparos precisos com a pistola (os rebeldes vão agradecer) ou eliminar apenas os inimigos na área térrea, rastejar até o prédio, subir e render os atiradores para roubar o rifle de precisão M14EBR – na sala dos atiradores há a Custom Part Laser Sight (mira laser), bastante útil para melhorar sua pontaria.

9. Após livrar-se dos atiradores, desça e saia pela janela dos fundos. Siga pelo caminho da direita, esconda-se e apague os dois agentes que vêm em sua direção. Prossiga com cautela até chegar na área tomada pelos rebeldes. Um helicóptero vai surgir: você pode derrubá-lo com um lança-mísseis, caso não esteja preocupado com baixas entre os inimigos.

ARMAS SECRETAS

Descubra quais são as armas especiais e como habilitá-los:

- **Desert Eagle:** termine com o rank Fox.
- **Emotion Bullets:** termine o jogo para habilitá-las na loja de Debrin. Esta categoria de munição desperta emoções nos alvos.
- **Mantis Doll:** derrote Screaming Mantis no Ato 5, termine o jogo, comece uma nova partida e encontre Mk. II.
- **Patriot:** consiga o rank/emblema BigBoss.
- **Race Gun:** termine o jogo.
- **Grenades:** finalize o jogo para habilitar as granadas no acervo da loja de Debris.
- **Solar Gun:** encontre os cinco bonecos.
- **Thor 45-70:** consiga o rank/emblema Fox.
- **Type 17 Pistol:** consiga o rank Hound.

Os gekkos são robô enormes e poderosos, mas podem ser derrubados com sedativos nas pernas

ADVENT PALACE

10. Dentro do prédio, siga pela direita. Tome cuidado com as armadilhas: para desarmá-las, passe rastejando sobre elas ou use o Mark. II. Suba com cautela até a cobertura para encontrar a equipe RAT. PT. 01. Quando Johnny apontar a arma para Snake, aperte L1 [Cena Extra #4]. Quando Snake receber a foto de Meryl, aperte L1 novamente [Cena Extra #5]. Ajude o grupo a eliminar a guarda pessoal de Liquid, os FROGs. Seja rápido, eficiente e fique sempre por perto, ou seus companheiros podem se dar mal e isso significa Game Over. Siga o mesmo caminho deles até chegar em uma garagem.

MÚSICA SECRETA #3

No terceiro andar, investigue a área do refeitório para encontrar a faixa "Level 3 Warning". Desarme a bomba que a protege

CRESCENT MERIDIAN

11. Há dois modos de atravessar este local: o primeiro é proteger o tanque e destruir os inimigos no alto antes que eles usem os seus lança-mísseis; com isso o tanque destrói a barreira para você. O segundo modo consiste em seguir pela direita, do outro lado do muro, até ver uma escada; deite no chão e passe pelo buraco ao lado da escada; siga pela direita e, depois do furgão, olhe à direita e suba por uma escada; siga pela direita, elimine os inimigos e desça; passe para o outro lado da rua onde há um prédio com sacos de areia empilhados, suba na escada do lado direito e, siga pela varanda até o final e pule.

MILLENNIUM PARK

12. Durante a apresentação da equipe Beauty and the Beast, aperte L1 para ver uma cena adicional [Cena Extra #6]. Siga em frente pelo lado esquerdo da rua e esconda-se atrás do carro até que os soldados passem. Entre no beco à esquerda, passe pelo buraco na parede, suba pela escada e pule no buraco. Abra o armário para encontrar o Suppressor for M4 Custom. Neutralize os dois guardas na praça e passe agachado pelo buraco no muro. Continue agachado e siga pelo lado esquerdo do caminhão. Vá sempre beirando o lado esquerdo e tome cuidado com os soldados no caminho. Passe pela porta vermelha. Durante a animação, quando Snake ver Liquid pela primeira vê, aperte L1 [Cena Extra #7].

ACT 2: LIQUID SUN (SOUTH AMERICA)

MÚSICA SECRETA #4

No início desta etapa, siga pelo lado esquerdo da rua e procure um rombo na parede no beco. Entre por ele e colete a faixa musical "Theme of Solid Snake".

CONEY VALLEY VILLAGE

13. Apesar de manter a neutralidade ser uma opção, não é a melhor. Logo no início da fase, sem sair do seu esconderijo, acerte os terroristas antes que eles fuzilem os soldados (se você optar por usar dardos tranquilizantes, seja rápido na mira, pois sempre que um inimigo cair, outro tentará acordá-lo e você terá que acertá-lo antes disto). Com isso, os sobreviventes vão abrir a cabana secreta à direita e você poderá ir até lá para coletar a arma Twin Barrel, Muña (planta que, quando equipada, recupera sua energia) e o disfarce South American Rebel Disguise (vista-o para agir como um dos rebeldes). Com os rebeldes enfrentando os terroristas, siga pelas sombras e ajude-os. Escale a área elevada.

MÚSICA SECRETA #5

Após eliminar os inimigos da primeira área, entre na casa queimada e procure pela faixa musical "The Fury" logo na entrada.

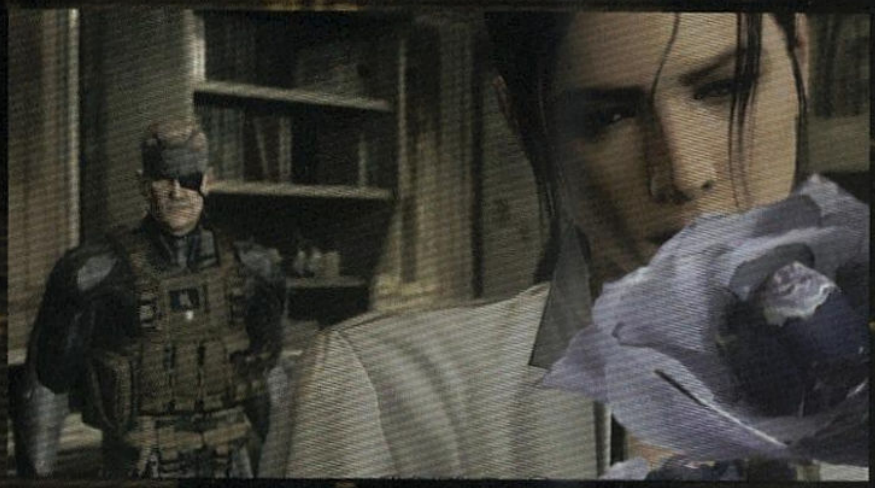
CONEY VALLEY VILLAGE (HILL)

14. Após a conversa pelo rádio, prossiga. O meio mais eficiente para agir nesta área é ajudar os rebeldes. Fique entre o grupo deles (use o disfarce ou eles vão parar muitas vezes para investigá-lo e isso vai atrapalhar a ação), esconda-se sempre no meio do mato e use os tranquilizantes para eliminar os inimigos.

POWER STATION

15. Nesta área vai rolar um combate sangrento. »

Meryl é uma mulher muito mais madura e desempenha um papel importante nas forças armadas norte-americanas



Suba pela trilha da direita para evitar o tiroteio e prossiga com cautela para eliminar os vigias no caminho. Ao chegar ao local onde há um morteiro, você terá uma vista privilegiada da base inimiga – acerte os inimigos nas metralhadoras fixas para ajudar os rebeldes, se quiser. Acompanhe um rebelde até a cabine de comando e assista ele destruir o painel de força (ou destrua você mesmo). Vá até o tanque de Debrin. Durante a conversa, quando Snake e Debrin abrem a escotilha do tanque, aperte L1 [Cena Extra #8] e repita quando ele mostrar as fotos [Cena Extra #9]. Antes de prosseguir, se quiser, suba na torre, pegue o Rifle Scope, pendure-se no fio e desça na torre da área fechada para coletar armas e itens.

CONFINEMENT FACILITY

16. Desça e coloque para dormir os dois inimigos

que estão perto do lago. Pule na água e entre no duto de esgoto no lado direito para prosseguir em segurança até a entrada do edifício. Vá pela direita, elimine os guardas mais próximos e entre na área entre o edifício e o muro. Nos fundos há uma dispensa onde dois rebeldes foram feitos prisioneiros: seja rápido e acerte o vigia antes que ele mate os dois (isso vai melhorar o seu relacionamento e o número de rebeldes na próxima área). Vá até lá, resgate-os e siga-os pelo caminho à direita para encontrar a saída.

MÚSICA SECRETA #6

Pule na água, contorne a ilha central e suba para pegar a música "Rock me Baby".

MÚSICA SECRETA #7

Entre no edifício central, anterior ao cativeiro dos dois rebeldes, e pegue a música a música "Metal Gear 20 Years (Part 3)" sobre a cama do canto do alojamento

VISTA MANSION

17. Elimine os guardas e siga o trator na invasão. Vire à esquerda, suba pela escada do jardim. Siga pela direita e contorne a casa pela direita para entrar na sala de jantar. Entre pela porta à direita, siga em frente e esconda-se ao lado da escadaria para esperar até que os guardas desçam e saiam. Suba e vá pelos quartos até a área externa da cobertura. Desça pela clarabóia e vá ao subsolo.

MÚSICA SECRETA #8

Quando o trator arrombar o portão, entre e siga pela direita, sempre junto ao muro. No final da área, encoste na parede e pegue a música "Sailor" no espaço estreito entre o contâiner e o muro.

RESEARCH LAB

18. Quando Snake rondar a cabana pelo lado de fora, segure L1 [Cena Extra #10]. No início do

ITENS SECRETOS

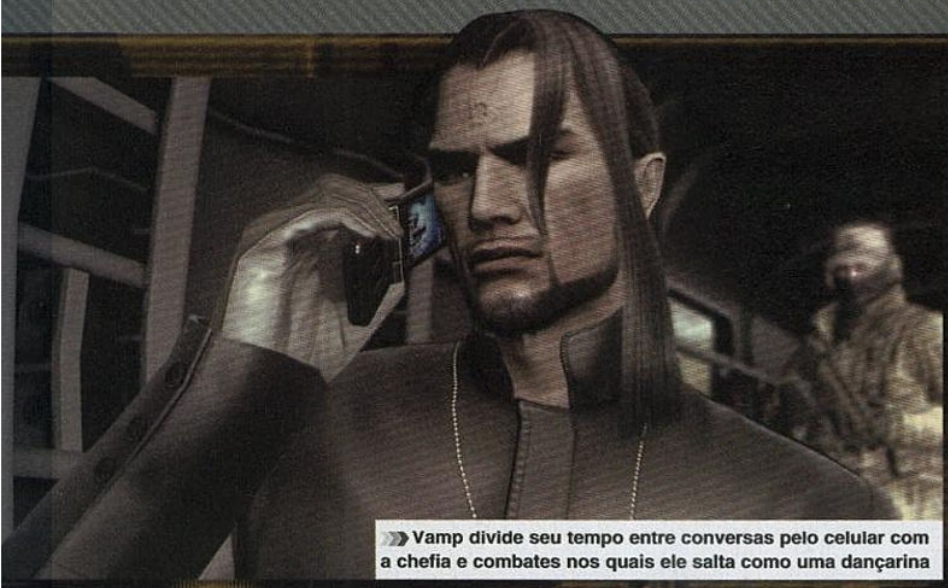
Descubra como habilitar itens especiais que vão facilitar muito a sua vida e vão proporcionar momentos de diversão:

- **Bandana:** termine o jogo sem matar ninguém ou, jogando pela segunda vez, compre na loja por 5.000.000 DP. Equipe a Bandana para ter munição infinita.

- **Stealth Camouflage:** consiga o emblema Octopus ou jogue pela segunda vez e compre-o na loja por custa 5.000.000 DP. Este item garante invisibilidade completa.

- **Scanning Plug:** jogue *Metal Gear Online* por mais de 10 horas para habilitá-lo no acervo da loja virtual de Debris. Equipe o item, agarre um inimigo e aperte ▲ para injetar o plug e descobrir a posição de todos os adversários da área.

- **Camera:** durante qualquer Mission Briefing, use o Mk. II para pegá-la no Nomad. Se você deixar para coletar a câmera após o Ato 4, o item virá com fotos de Naomi e Sunny gravadas na memória. Vale a pena esperar.



Vamp divide seu tempo entre conversas pelo celular com a chefia e combates nos quais ele salta como uma dançarina

papo com Naomi há outra chance de apertar L1 para investigar a cabana [Cena Extra #11]. Assim que Snake pegar seu cigarro, segure L1 para ver [Cena Extra #12]. Quando o espião derrubar o cigarro, segure L1 para tentar olhar as pernas de Naomi [Cena Extra #13] – esta cena é secreta e recupera a barra de Stress. Quando Snake tirar a roupa, segure L1 para ver o estrago pelo espelho [Cena Extra #14]. Segure L1 quando estiver entrando na máquina [Cena Extra #16]. Para finalizar, segure L1 quando Naomi agachar na frente de Snake [Cena Extra #17].

19. Se você já cansou de secar o decote de Naomi, prepare-se para enfrentar a primeiro chefe, Laughting Octopus. Antes você precisa encarar os FROGs: você pode optar por fuzilá-los ou, se não quer baixas, esconda-se embaixo da cama e coloque-os para dormir com disparos de tranquilizantes quando passarem em frente a porta. Após acabar com todos, cace Octopus. Ative a visão noturna do SolidEye para encontrá-la e atire sem dó. Octopus pode se camuflar nas paredes ou se passar por objetos e pessoas, não se engane: atire com tudo. As vezes você pode seguir os rastros da vilã ou ative o SolidEye e espere ela falar para ver sua posição no radar. Ela vai usar granadas que colam no corpo do espião, role no chão para se livrar delas. Um dos ataques mais chatos de Octopus é quando ela vira uma bola e rola na sua direção, você pode subir em uma cama ou caixote para se esquivar. Quando a garota perder a armadura, atire até vencer – ela pode até desviar de alguns disparos, mas não de todos. O prêmio pela vitória é o FaceCamo.

MOUNTAIL TRAIL

20. Sua missão é seguir o rastro de Naomi. Durante a animação, aperte L1 [Cena Extra #18]. Ligue a visão noturna do SolidEye e repare que entre as pegadas há uma bem pequena, com o formato de um triângulo: é o rastro do sapato de Naomi. Siga as pegadas até um ponto que elas se dividem. Olhe bem e siga a que tem as pegadas pequenas (pela esquerda) e, mais uma vez, elas se dividem; siga pela direita até achar um rio. Atravesse o rio e note que as pegadas dela sumiram, mas uma tem brilho maior. Siga essa pegada mais forte. Agora a pegada forte some e volta a ter as pegadas da Naomi. Para facilitar a sua vida, veja na foto abaixo o local no mapa onde você deve ir.

21. Após a animação, Snake vai controlar a metralhadora sobre o veículo de Drebin. Elimine os inimigos maiores que chegam pelo portão. Derrube os soldados que sobem no veículo e atire nas pernas dos Gekkos para derrubá-los. Após passar por um tanque, atire em um portão verde até destruí-lo. A correria continua e, se quiser, não precisa atirar em ninguém nessa parte. Espere até o final da corrida.

Equipe a FaceCamo para conseguir camuflagem total

BONECOS SECRETOS

Sunny é uma garota tão bonitinha que você vai arrumar um tempo entre as batalhas sanguinárias só para conseguir bonecos para a coleção da menina. Os bonecos ficarão expostos no Nomad e você poderá vê-los nos Mission Briefings. As tarefas exigidas para adquirir os bonecos requerem o uso de armas tranqüilizantes, como o revólver MK. 2 Pistol. É recomendado acumular 60.000 DP e comprar o rifle Mosin-Nagant, que conta com mira telescópica e causa grandes danos à resistência das chefes apelonas.

- **Frog Soldier Doll (Act 1: Liquid Sun)** Na etapa Advent Place, elimine os agentes FROG apenas com dardos tranqüilizantes. No final da etapa, na garagem, pegue o boneco ao lado de um pneu.

- **Laughing Octopus Doll:** vença a chefe Octopus com disparos tranqüilizantes. Quando ela largar os tentáculos, fuja e pegue o boneco sobre uma das camas.

- **Raging Raven Doll:** derrote Raven com disparos tranqüilizantes. Assim que ela perder a armadura, vá até o último andar e pegue o boneco no canto da varanda.

- **Crying Wolf Doll:** nocauteie Crying Wolf com disparos tranqüilizantes. Após a animação na qual a garota perde a sua armadura, olhe para trás e pegue o boneco.

- **Screaming Mantis Doll:** acerte os bonecos que Screaming Mantis carrega nas mãos e vença o combate. Pegue o boneco na saída norte do local.

A batalha contra Liquid é uma das mais marcantes já vistas nos videogames

MARKETPLACE

22. Snake tem que correr até o helicóptero do Otacon. Siga em frente, vire à esquerda, direita e siga em frente. O Gekko vai destruir tudo à sua frente. Continue em frente tomando o cuidado de não ser atingido por eles (use os becos para evitar confrontos diretos).

MÚSICA SECRETA #9

No início da área, espere os Gekkos destruírem as barracas da feira. Uma das barras esconde a música "Bon Dance".

ACT 3: THIRD SUN [EUROPE]

MIDTOWN S SECTOR

23. Na rua, vire à esquerda para encontrar um membro da Resistência. Você precisa segui-lo para encontrar a base dos rebeldes. Tudo que você precisa fazer é segui-lo à distância para não chamar sua atenção – esconda-se atrás de carros e paredes. Quando surgir qualquer soldado, seu alvo vai parar: saque sua arma com silenciador e acerte os soldados à distância para abrir caminho.

MÚSICA SECRETA #10

No início da área, atrás dos obstáculos na calçada do lado esquerdo, pegue a música "Test Subject Duality".

MIDTOWN NE SECTOR

24. Repita o processo. O alvo trapalhão vai chamar a atenção dos guardas, elimine-os à distância. Fique longe da mira do holofote do helicóptero.

MIDTOWN N SECTOR

25. Seu alvo vai usar um disfarce de policial, mas

com capacete de ciclista, ou seja, vai ficar fácil identificá-lo. Os guardas não vão mais implicar com o seu alvo, mas você pode continuar colocando a galera para dormir.

MÚSICA SECRETA #11

Ao chegar no local onde o seu alvo forma grupo com três guardas, acerte os guardas com dardos (do último para o primeiro), vire à direita e entre no beco à esquerda para encontrar a música "On Alert".

26. A coisa vai complicar quando surgirem carros de patrulha. Esconda-se na porta do lado esquerdo da rua para evitar o primeiro veículo. Elimine o guarda na rua à direita, prossiga e, quando surgir outro veículo, volte e esconda-se na rua onde você eliminou o último guarda. Siga o alvo para encontrar o esconderijo. Quando Snake ficar cercado pelos rebeldes, aperte L1 para ver uma cena e olhe à esquerda para ver quadros de Metal Gear [Cena Extra #19].

27. De volta à ação, Snake está agora na garupa da moto de EVA. Você não precisa fazer nada nesta parte, mas deixe equipada a Mk2 e atire nos inimigos, se achar necessário. Durante a animação, após a cena do furgão, quando Snake voltar para dentro da igreja, aperte L1 para ver algo "esquisito" passando pela porta [Cena Extra #20]. Logo em seguida, aperte L1 novamente para acessar o campo de visão de algo que está espionando o local [Cena Extra #21]. Aperte L1 para ver a moto [Cena Extra #22].

EFEITOS SURPREENDENTES

Determinadas músicas podem causar efeitos especiais engraçados e, muitas vezes, até úteis. Confira:

- **Oishii Chuhan Seikatsu:** fuja das chefes (sem as armaduras) por três minutos para ativar a tela branca e toque esta música para fazer as garotas dançarem.
- **"Policenauts" End Title:** agarre um guarda normal e ele vai dormir imediatamente.
- **Beyond the Bounds:** os inimigos ficam desmaiados por mais tempo.
- **Big Boss:** melhora a pontaria, os inimigos ficam tontos por mais tempo e gritam muito quando agarrados com CQC.
- **Bon Dance, MPO + Theme, One Night in Neo Kobe City:** agarre um guarda normal e ele vai cair na gargalhada.
- **Love Theme - Action Version, Flowing Destiny:** agarre um guarda e ele vai chorar.
- **Title "Old L.A. 2040":** Snake treme menos na hora de fazer pontaria.
- **Sailor, Rock me Baby:** recupera energia.
- **Show Time, Bio Hazard:** agarre um guarda normal e ele vai gritar de horror.
- **Snake Eater:** melhora pontaria, recupera energia, os inimigos ficam tontos por mais tempo e dormem quando agarrados.
- **The Fury, Destiny's Call:** agarre um guarda e ele vai ficar furioso.

GRID™

PREPARE-SE

ESTE JOGO É SURPREENDENTE!

A VENDA NAS LOJAS

fnac · Saraiva MEGA STORE · WAL★MART · magazineluiza.com · AMERICANAS.com · Submarino · UZ GAMES.com

shoptime.com · brinquedos LAURA · PERNAMBUCANAS · Only Games · CASA&VIDEO · gamers

XBOX 360 · PC DVD-ROM SOFTWARE · PLAYSTATION 3

codemasters™

NC GAMES

www.ncgames.com.br

©2007 The Codemasters Software Company Ltda. Todos os direitos reservados. "Codemasters é uma marca registrada da Codemasters. Race Driver Grid™ e o logo Codemaster são marcas registradas da Codemaster. Todos os outros Copyrights são propriedade de seus possuidores e são usados sob licença. Este jogo não é licenciado por ou associado a FIA ou nenhuma empresa relacionada. Desenvolvido e publicado pela Codemasters. "PLAYSTATION" e "PlayStation" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows , The Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox360, Xbox Live e os logos Xbox são marcas do grupo de empresas Microsoft e 'Games for Windows' e o logo do Start Button Windows Vista são usados com licença da Microsoft

Além da enorme variedade de armas, ainda é possível comprar peças extras para deixá-las muito mais eficientes

28. Durante a perseguição, atire nos monstros voadores e nos inimigos que pulam sobre o furgão. No final da perseguição, prepare-se para enfrentar Raging Raven. Caso você não tenha piedade, equipe sua arma mais poderosa para este combate. Porém, caso queira eliminar a chefe usando armas não letais, compre a Mosin Nagant: esta arma é bastante eficiente, mas custa caro. Atire nas criaturas menores e seja visto pelo chefe na varanda, então entre e ela virá atrás. Fuzile sem dó e corra para fugir dos explosivos. A Mosin Nagant tem mira telescópica, por isso você pode também acertar de longe. Após destruir a armadura de Raven, espere ela ficar de costas e aperte L1 para dar uma boa olhada no corpo da gata [Cena Extra #23]. Durante a cena no esgoto, aperte L1 para ver Liquid [Cena Extra #24].

ACT 4: TWIN SUN SHADOW MOSES

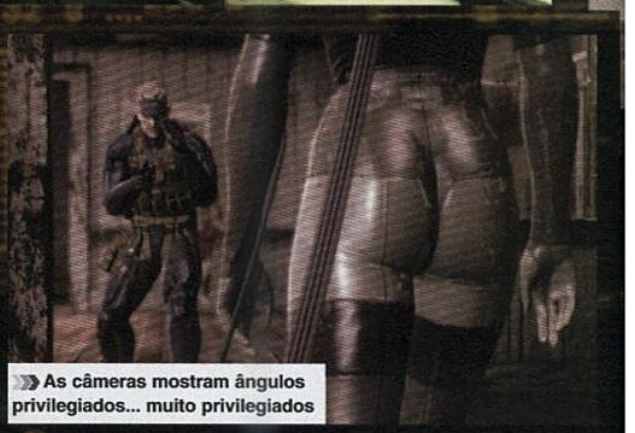
SHADOW MOSES

29. Não, você não está sonhando: sua nova missão é reviver a missão em Shadow Moses, de *Metal Gear Solid* (PSOne). Basta seguir pela direita do heliponto, esperar o vigia passar e a câmera apontar para o lado oposto para subir pela escada. Entre no duto de ventilação para encerrar o flashback. De volta à Shadow Moses, siga pela esquerda e suba pela trilha à direita. Ative a visão noturna do SolidEye para enxergar na nevasca e evite contato com o vigia na trilha. Chegando ao heliponto, curta a música clássica e ouça alguns audio-flashbacks na área.

MÚSICA SECRETA #12

No heliponto, suba pela escada ao lado direito e entre no duto de ventilação para encontrar a música "Warhead Storage".

30. Entre pelo portão central. Espere os robôs apontarem suas câmeras para outros lados e siga em frente quando for seguro. Passe por baixo do tanque e siga pelo portão entreaberto (espere os laseres passarem e prossiga). Passe rastejando no centro da área aberta para não chamar a atenção dos gekkos camuflados nas laterais.



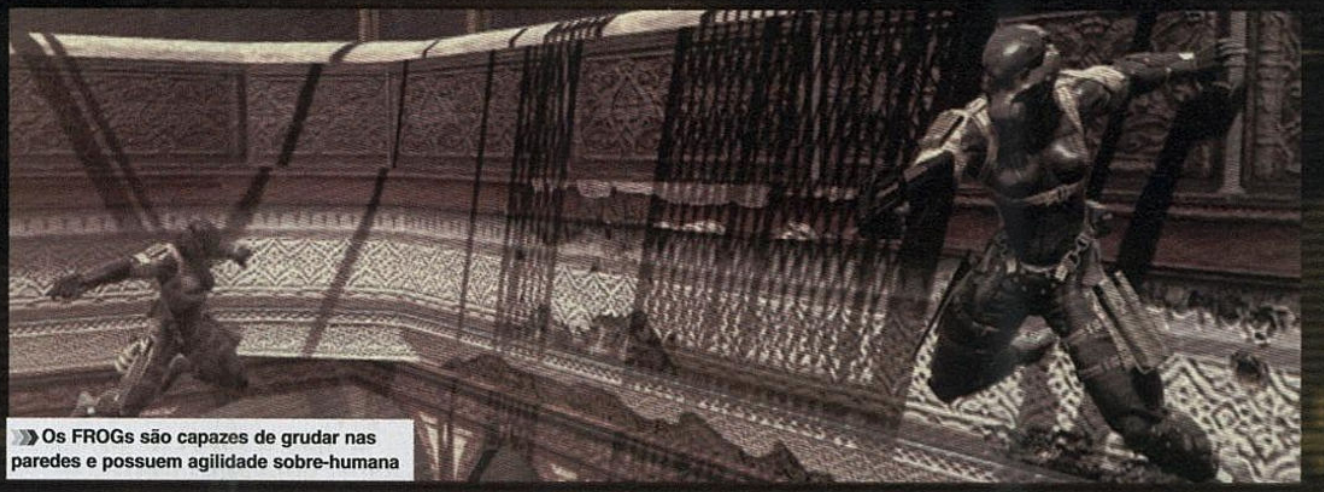
As câmeras mostram ângulos privilegiados... muito privilegiados

MÚSICA SECRETA #13

Após sair da garagem do tanque de guerra e entrar na geleira, não chame a atenção dos gekkos e procure um buraco no rochedo direito para encontrar a música "Flowing Destiny".

NUCLEAR WARHEAD

31. Tente abrir o portão adiante, mas ele estará trancado. Suba pela escada, aperte o botão ao lado do elevador, entre e escolha a opção B2. Não há guardas na área, por isso procure por itens à vontade. Ao chegar na antiga sala do



Os FROGs são capazes de grudar nas paredes e possuem agilidade sobre-humana

Otacon, você precisa digitar a senha de segurança, que é 48273. Porém, você pode optar por digitar 14893 para ganhar 100.000 DP.

MÚSICAS SECRETAS #14/15/16

No subsolo, entre na sala do gerador e procure no canto para encontrar a música "Metal Gear 20 Years History (Part 2)".
Na antiga sala de Otacon, ao encontrar o computador de segurança, digite a senha 78925 para ganhar a música "Opening Title – "Old L.A 2040" ou 13462 para ganhar a faixa musical ""Policenauts End Title".

Raiden e Vamp ainda sustentam com fervor a rivalidade que nasceu em MGS2

32. No caminho de volta vai surgir um Gekko no corredor. Espere ele sair do caminho, siga em frente, passe sob os escombros para contornar e chegar ao elevador em segurança. Se você quiser ser maldoso, controle Mk. III e aperte ▲ perto do painel em pane para eletrocutar o Gekko. Volte ao primeiro andar e Mk. III vai tentar abrir o portão. Você precisa distrair o Gekko enquanto seu pequeno ajudante faz o serviço. Há um esquema simples: fique na frente do caminhão e equipe Petro Bombs; quando o Gekko descer, ›

IPOD. PLAYLIST COMPLETO

Snake entrou na moda do iPod e usa o player da Apple para ouvir músicas. Além das faixas básicas, há outras secretas escondidas nos cenários. Confira a lista e veja mais dicas no roteiro:

- **Inori no Uta:** Act 1, Mission Briefing; use Mk. II para pegá-la na cozinha do Nomad.
- **Show Time, MGS4 Love Theme, Destiny's Call e MPO + Theme:** Act 1 ou 2. Presenteie os rebeldes com itens de cura para recebê-las.
- **Theme of Lara:** Act 1, Militia Safe House.
- **Zanzibarland Breeze:** Ato 1; Urban Ruins.
- **Level 3 Warning:** Ato 1; Advent Palace.
- **Theme of Solid Snake:** Act 1, Millennium Park.
- **The Fury:** Ato 2; Cove Valley Village.
- **Rock Me Baby:** Act 2; Confinement Facility.
- **Boktai 2 Theme:** Act 2; Mission Briefing; use Mk. II para pegá-la na cozinha.
- **MG 20 Years (P3):** Act 2; Confinement Facility.
- **Sailor:** Act 2; Vista Mansion.
- **Bon Dance:** Act 2; Marketplace.
- **Shin Bokura no Taiyou Theme:** Act 3; Mission Briefing; use Mk. II para pegá-la na cozinha.
- **Test Subject Duality:** Act 3; Midtown S Sector.
- **Bio Hazard:** Act 3; Midtown.
- **One Night in Neo Kobe City:** Act 3; Midtown.
- **On Alert:** Act 3; Midtown N Sector.
- **The Essence of Vince:** Act 3; Echo's Beacon.
- **Lunar Knights Main Theme:** Act 4; Mission Briefing; use Mk. II para pegá-la na cozinha.
- **Warhead Storage:** Ato 4; Tank/Hangar.
- **Beyond the Bounds:** Ato 4; Tank Hangar.
- **Flowing Destiny:** Ato 4; Canyon.
- **Opening Title "Old L.A. 2040":** Act 4; Nuclear Warhead Storage Building B2.
- **Policenauts:** Act 4; Nuclear Warhead S.B. B2.
- **Metal Gear 20 Years History (Part 2):** Act 4; Nuclear Warhead Storage Building B2.
- **The Best is Yet to Come:** Act 4; Snowfield & Communications Tower.
- **Yell "Dead Cell":** Ato 4; Casting Facility North.
- **Metal Gear Solid Theme:** Ato 5; Ship Bow.
- **Big Boss:** finalize com o ranking Big Boss.
- **Snake Eater:** consiga os 40 emblemas.

O visor SolidEye embute as funções de binóculo, análise digital e visão noturna

O velho grupo está reunido para salvar o mundo: Snake, Otacon e Roy Campbell

jogue uma Petro Bomb à esquerda da traseira do caminhão e o monstro irá examinar; quando ele estiver perdendo o interesse, jogue outra Petro à direita da traseira do caminhão. Faça com que ele vá de um lado até o outro até esgotar o tempo. Siga pelo portão.

MÚSICA SECRETA #17

Depois que Mk. III abrir o portão, volte à garagem do tanque, suba pela escadaria e abra a sala secreta para encontrar a música "Beyond the Bounds".

SNOWFIELD & COMMUNICATOS TOWER

33. Equipe o SolidEye e ative a visão noturna. Você vai encarar Crying Wolf. Não será difícil caçar e eliminar os FROGs usando a visão noturna. Para encontrar Crying Wolf, procure pela mancha maior no radar. Quando avistar Wolf, siga as grandes pegadas que ela deixa usando a visão noturna. A área é grande, por isso tenha paciência e não se exponha demais, pois pode perder uma boa oportunidade. É necessário equipar o SolidEye com visão noturna para ver o ponto fraco da inimiga, sua parte mais clara. Para elimina-la com armas não letais, equipe a Mosin-Nagant e use sua mira para ver a inimiga à distância e acerta-la com precisão. Cada disparo arranca um gomo da barra de força da vilã. Se a sua escolha é destruição, use lança-mísseis e explosivos para aumentar as suas chances de acertar sem precisar mirar tanto. Após vencer a forma desprotegida da garota, abra a porta e desça pela escada.

MÚSICA SECRETA #18

Após derrotar Crying Wolf, abra a porta do canto esquerdo para encontrar a música "The Best is Yet to Come", tema de encerramento de Metal Gear Solid.

BLAST FURNANCE

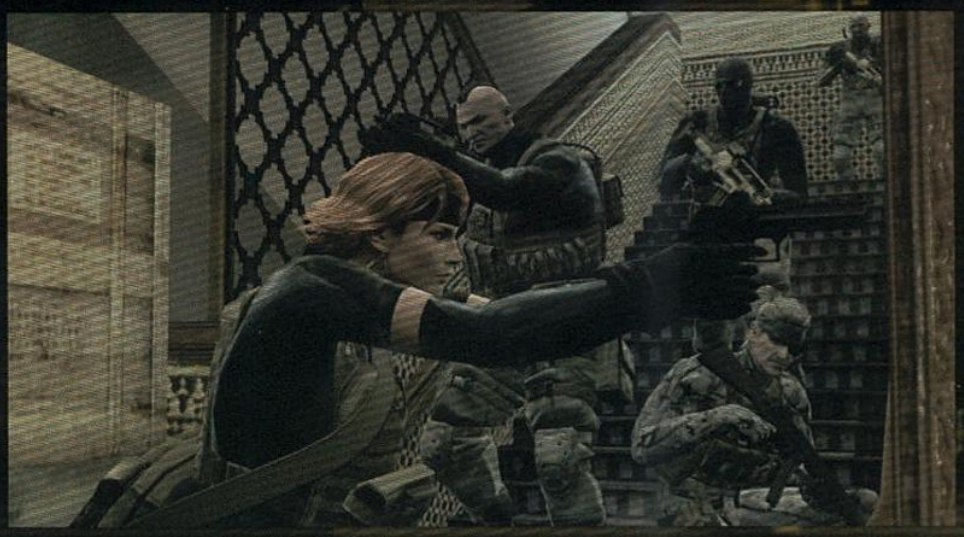
34. Siga pela plataforma, encoste na parede e siga equilibrando-se pelo estreito caminho à direita. Escape da mira dos pequenos vigias, desça pela escada, vire à direita e vá até o elevador à direita. Entre e escolha o andar B5. Logo à frente há um Gekko, você tem duas opções: derrubá-lo com dardos tranquilizantes ou esperar ele ir para a direita para então seguir em frente até o final. Passe pela porta, mantenha-se à esquerda, fora da visão dos dois Gekkos à direita. Perto do final da área há três pequenos vigias, espere eles se afastarem para seguir até o fundo e ir para a direita. Encoste na parede, suba na esteira e vá até o outro lado. Entre à esquerda e espere o melhor momento para prosseguir.

MÚSICA SECRETA #19

Na área Casting Facility North, vá até o final do lado direito da área e procure investigue atrás das caixas para encontrar a música "Yell Dead Cell".

35. Não caia nas armadilhas do corredor. Espere o robô seguir para a direita e siga-o à distância. Espere ele subir à escada e ir para a esquerda, então suba e vá para a esquerda. Espere o

Durante o game não há muitos momentos cooperativos, isso ficou mais restrito aos combates da modalidade online



CAMUFLAGENS ESPECIAIS

Camuflagens extras para aprontar. Vale lembrar que você pode conseguir as FaceCamos das chefes apenas derrotando-as com armas que disparam tranqüilizantes.

FACECAMOS

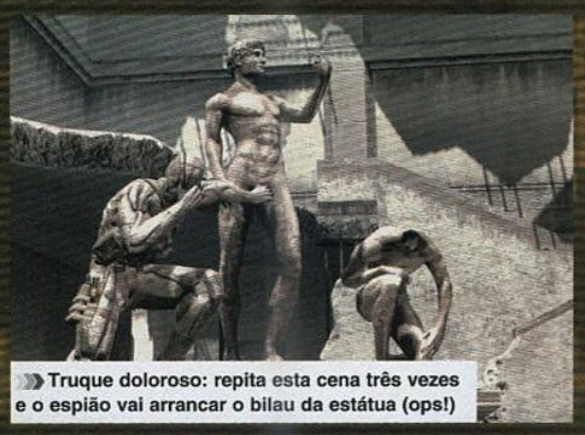
- **Big Boss:** consiga o emblema/rank Big Boss. Equipe-a e os inimigos vão desmaiar de medo só de vê-lo.
- **Drebin:** colete e armazene mais de 60 armas para conseguir o rosto de Drebin.
- **Raiden A:** controle Mk. II dentro do Nomad e corra na direção de Raiden.
- **Raiden B:** controle Mk. II dentro do Nomad e corra na direção de Naomi.
- **Otacon:** controle Mk. II dentro do Nomad e corra na direção de Otacon.
- **Roy Campbell:** controle Mk. II dentro do Nomad e corra na direção de Naomi.

CAMUFLAGENS

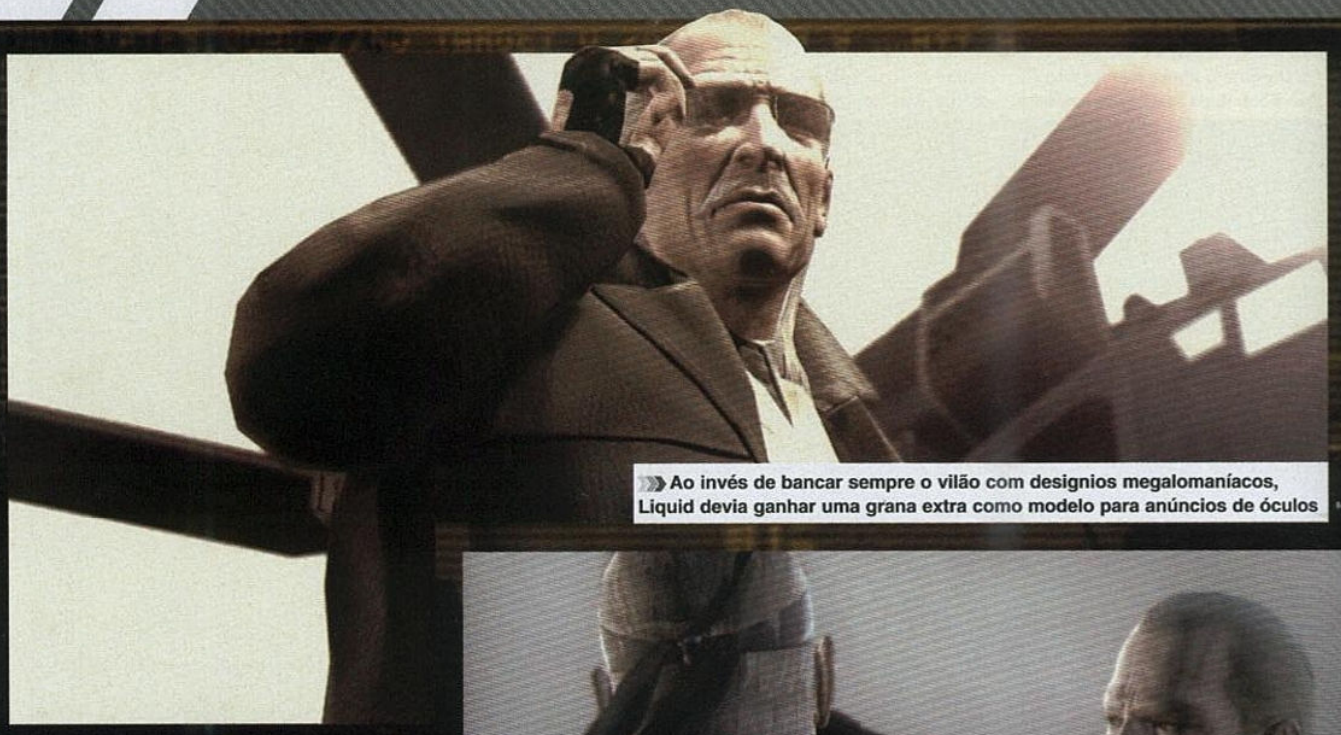
- **Altair:** consiga o emblema/rank Assassin. É um dos disfarces com maior pontuação de camuflagem.
- **Hand Camo:** em Mountail Trail, quando seguir a trilha de Naomi, após cruzar o rio, procure uma trilha feita de mãos usando sua visão noturna. Você vai encontrar uma placa de ferro com as mãos e assinaturas da equipe da Konami. Deite sobre a placa, vire, assuma a camuflagem, pause o jogo, entre em Camouflage, Cloth e Register Camo.

pequeno W. Wolf descer de volta e vá até a porta (não sem esperar o outro robô olhar para o outro lado). Adiante você vai enfrentar Vamp, o sujeito que, aparentemente, é imortal. Você pode acabar com a energia do vilão várias vezes e ele vai ressuscitar sempre. O esquema é simples: escolha sua arma favorita e acabe com ele, equipe o item Syringe e, quando Vamp cair, fique atrás dele sem nenhuma arma equipada; quando ele levantar, agarre-o pelas costas (R1) e aperte ▲ para usar a seringa e finalizar o combate.

36. Hora de detonar uns Gekkos. Equipe a arma. Coloque a mira em primeira pessoa e espere a barra horizontal encher toda e atire para destruir o Gekko de primeira. Procure ficar logo abaixo do Metal Gear Rex. Destrua todos os Gekkos até que Raiden derrote Vamp. No controle de Rex, siga sempre em frente atirando em todos os Gekkos que aparecerem no seu caminho. Não se preocupe em matá-los, essas mortes não são computadas na sua estatística. No final, encare ›



Truque doloroso: repita esta cena três vezes e o espião vai arrancar o bilau da estátua (ops!)



Ao invés de bancar sempre o vilão com designios megalomaníacos, Liquid devia ganhar uma grana extra como modelo para anúncios de óculos

Metal Gear Ray. Mude a arma para a AT MISSILE. Mire no inimigo e vários pontos azulados irão aparecer: use o analógico direito sobre esses pontos para travar a mira e aperte R1 para atirar. Repita sempre que Ray estiver na sua frente. Quando ele perder os dois braços, vai atacar com o próprio corpo; aperte ✖ para se esquivar. Aproveite e mande missil nele até destruí-lo.

ACT 5: OLD SUN [OUTER HAVEN]

SHADOW MOSES

37. Durante o Mission Briefing, quando Snake passa mal e usa a seringa, aperte L1 [Cena Extra #25]. No controle de Snake, vá para a direita e deite no chão. Elimine os FROGs e siga deitado para diminuir as chances de ser atingido. Perto do final há um Gekko andando de um lado para o outro, e outro à direita, no alto. Use a FaceCamo, deite no chão e aproxime-se da porta, sempre perto de lugares mais escuro. Aperte ▲ várias vezes até abrir a porta. Se não quiser sutilezas, use a Rail Gun para destruir os Gekkos.

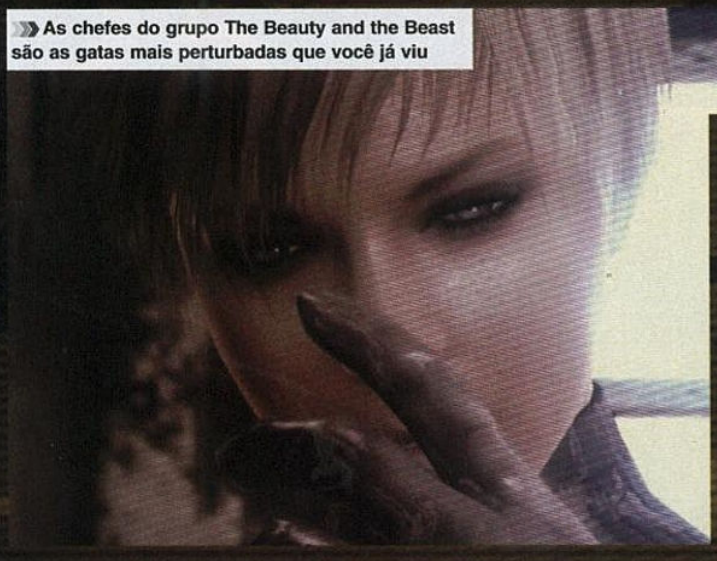
MÚSICA SECRETA #20

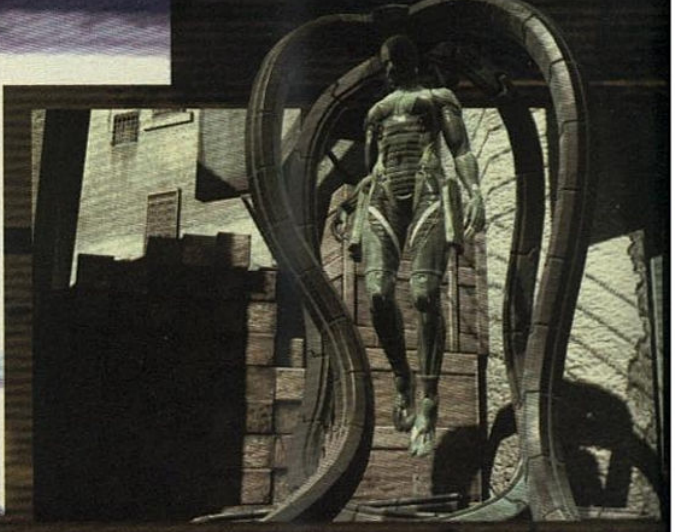
No início da fase, abra o alçapão à esquerda e entre no duto para pegar a música "Metal Gear Solid Main Theme".

COMMAND CENTER

38. Hora de encarar a última Beauty and the Beast, Screaming Mantis. Suba a escada até o nível mais alto. Abra o menu de itens, equipe a Syringe e aperte ✖ para usá-la. Isso irá impedir que Screaming Mantis o controle. Equipe uma arma com mira telescópica e mire na boneca da esquerda e depois na da direita. A Screaming Mantis usará Meryl como escudo. Mire de novo na boneca da esquerda e depois na da direita. Seja rápido e repita o processo. Mire só na boneca da esquerda até ela cair. Quando isso acontecer, pegue-a e coloque a boneca na lista de armas. Equipe a boneca, mire na Screaming ›

As chefes do grupo The Beauty and the Beast são as gatas mais perturbadas que você já viu





EMBLEMAS ESPECIAIS

Como é de costume, no final do jogo você terá acesso ao ranking que informa como foi o seu desempenho na partida. Um dos métodos mais legais da avaliação são os emblemas dados por seguir determinados estilos de ação. Conheça a seguir quais são todos os emblemas e como adquirir cada um deles.

1. Big Boss: não soe nenhum alerta; não mate ninguém; não use continues; não use itens de cura (Ration, Noodles ou Regain); não use os itens especiais Stealth Camouflage ou Bandana. Jogue no nível de dificuldade The Boss Extreme e termine em menos de 5hs. Os prêmios são: Patriot (metralhadora), Big Boss FaceCamo e a música Big Boss.

2. Fox Hound: soe no máximo três alertas; não mate ninguém; não use continues; não use itens de cura; não use os itens especiais Stealth Camouflage ou Bandana. Jogue nos níveis de dificuldade Big Boss ou Superior e termine em menos de 5h30m. O prêmio é a Thor .45-70.

3. Fox: soe no máximo cinco alertas; não mate ninguém; não use continues; não use itens de cura; não use os itens especiais Stealth Camouflage ou Bandana. Jogue nos níveis de dificuldade Solid Normal ou superior e termine em menos de 6hs. O prêmio é a Desert Eagle.

4. Hound: soe três ou menos alarmes; não mate ninguém; não use continues; não use itens de cura; não use os itens especiais Bandana ou Stealth Camouflage. Jogue no nível Naked Normal ou superior e termine em menos de 6hs.

5. Mantis: não soe nenhum alerta; não use continues; não use itens de cura; termine o jogo em menos de 5hs.

6. Wolf: não use continues; não use nenhum item para recuperar energia.

7. Raven: termine o jogo em menos de 5hs.

8. Octopus: não soe nenhum alerta. A recompensa é o item Stealth Camouflage.

9. Bear: nocauteie mais de 100 inimigos usando CQC (aperte R1).

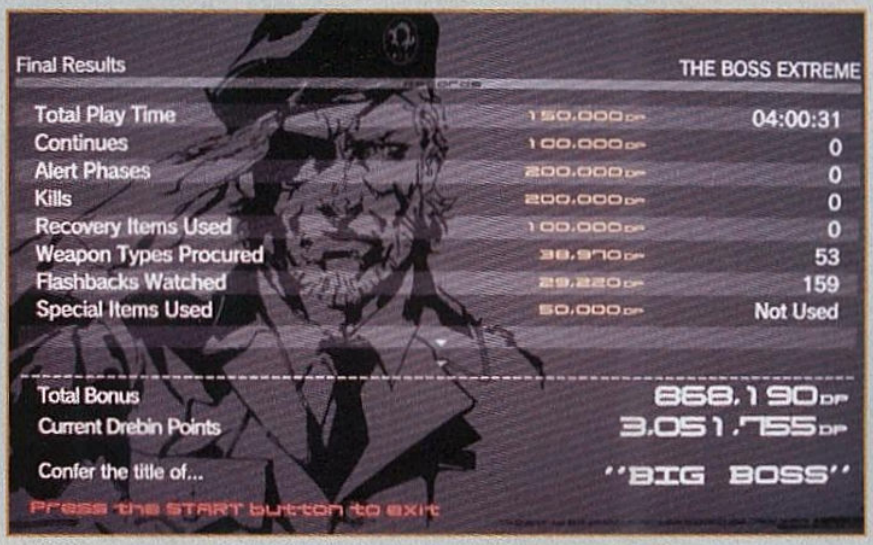
10. Eagle: acerte mais de 150 disparos certeiros nas cabeças dos inimigos.

11. Assassin: soe menos de 25 alertas; agarre 50 inimigos usando CQC; elimine mais de 50 inimigos usando a sua faca (tanto faz usá-la para matar ou apenas nocautear). O prêmio é o disfarce de Altair, protagonista de *Assassin's Creed*.

12. Pigeon: não mate ninguém. O prêmio é o item especial Bandana.

13. Blue Bird: presenteie os rebeldes ou a milícia com mais de 50 de itens durante os Atos 1 e 2.

14. Hawk: ajude bastante a milícia e os rebeldes nos os Atos 1 e 2 e receba mais de 25 elogios.



15. Little Gray: consiga 70 modelos de armas (isso se quiser incluir a 1911, caso contrário consiga 69). É permitido usar senhas especiais – ainda não divulgadas pela Konami – para habilitar o arsenal ou você terá que encontrar todas e ainda terminar com o ranking Big Boss.

16. Ant: agarre mais de 50 inimigos, rebeldes ou milícia e reviste todos eles.

17. Gibbon: agarre mais de 50 inimigos, rebeldes ou membros da milícia.

18. Tortoise: gaste mais de 30 minutos – não precisa ser de uma vez – escondido em caixas de disfarce ou tambor.

19. Rabbit: folheie as páginas da revista Playboy ou Emotion Mag mais de 100 vezes. Para folhear, equipe a revista, segure L1 e aperte R1 para usar; seja rápido e, antes de colocar a revista no chão, aperte ▲ para ver a revista (não solte os demais botões) e aperte ● para folhear a revista.

20. Bee: compre o item Scanning Plug (S-Plug) no Debrie's Shop (o item só aparece depois de jogar Metal Gear Online por mais de 10 horas) e use-o mais de 50 vezes quando agarrar um oponente qualquer.

21. Gecko: fique encostado em paredes por uma hora (é acumulativo).

22. Scarab: role pelo chão mais de 100 vezes.

23. Frog: role ou pule para os lados (segure L1 e aperte ✖ + analógico esquerdo) mais de 200 vezes.

24. Inch Worm: rasteje por mais de 60 minutos (a contagem é acumulativa).

25. Lobster: fique agachado por mais de 2h30m (é acumulativo).

26. Hyena: colete mais de 400 armas e itens.

27. Hog: entre em Combat High dez vezes. Para conseguir um Combat High é necessário atingir o estado de alerta máximo entre os inimigos e disparar a arma mais de 100 vezes em combate. O melhor lugar para fazer isso é o cenário "Confinement Facility", durante o Ato 2, pois os inimigos nunca param de surgir neste local.

28. Pig: use mais de 40 itens de cura (Ration, Noodles ou Regains).

29. Cow: banque o espião desatento e ative o alerta inimigo mais de 100 vezes.

30. Crocodile: elimine mais de 400 inimigos.

31. Giant Panda: termine com mais de 30hs.

32. Scorpion: soe o alerta inimigo menos de 75 vezes; mate menos de 250 inimigos; use menos de 25 continues.

33. Tarantula: soe o alerta inimigo menos de 75 vezes; mate mais de 250 inimigos; use menos de 25 continues.

34. Centipede: soe o alerta inimigo menos de 75 vezes; mate menos de 250 inimigos; use mais de 25 continues.

35. Spider: soe o alerta inimigo menos de 75 vezes; mate mais de 250 inimigos; use mais de 25 continues.

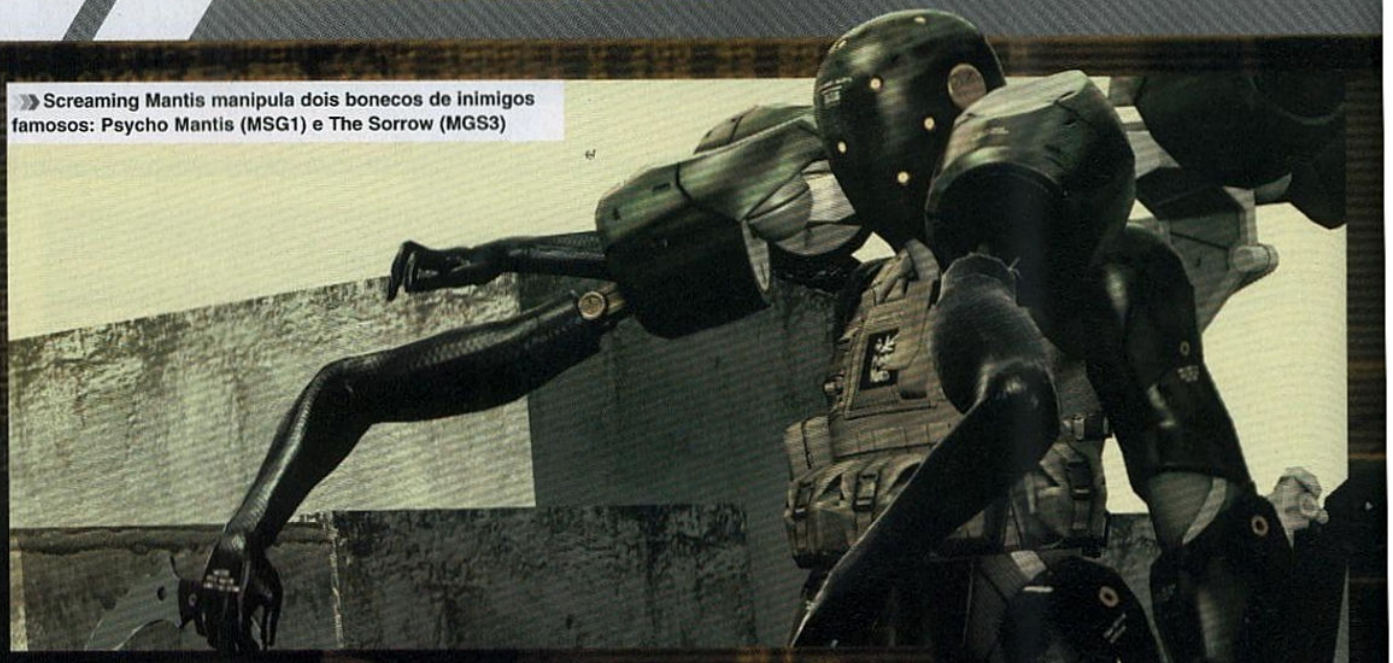
36. Jaguar: soe o alerta inimigo mais de 75 vezes; mate menos de 250 inimigos; use menos de 25 continues.

37. Panther: soe o alerta inimigo mais de 75 vezes; mate mais de 250 inimigos; use menos de 25 continues.

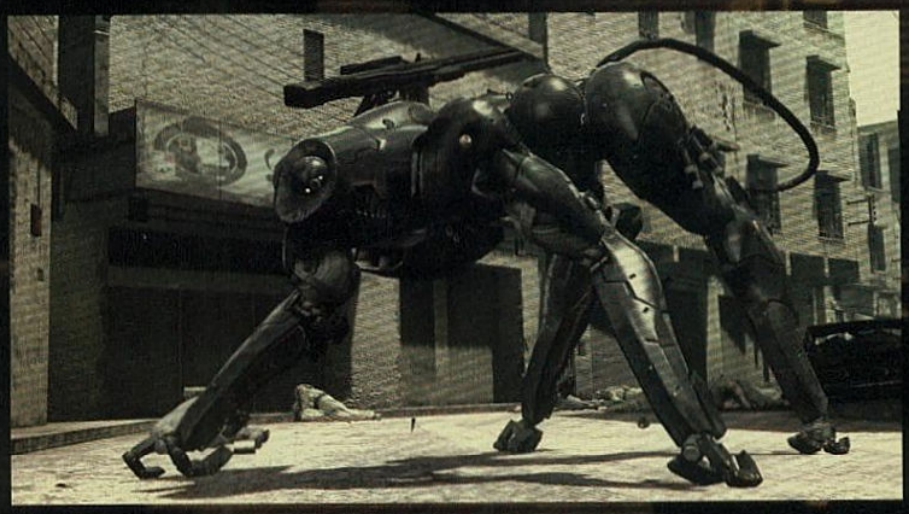
38. Leopard: soe o alerta inimigo mais de 75 vezes; mate menos de 250 inimigos; use mais de 25 continues.

39. Puma: soe o alerta inimigo mais de 75 vezes; mate mais de 250 inimigos; use mais de 25 continues.

40. Chicken: soe o alerta inimigo mais de 150 vezes, mate mais de 500 inimigos; use mais de 50 continues; use mais de 50 itens de cura; termine o jogo com mais de 35hs.



Screaming Mantis manipula dois bonecos de inimigos famosos: Psycho Mantis (MSG1) e The Sorrow (MGS3)



Mantis e atire. Quando você acertar, vai aparecer na tela uma indicação que manda você manter apertado L1 e balançar o controle para cima e para baixo. Com isso você vai controlar o corpo de Screaming Mantis. Sacuda até destruí-la.

39. Após as animações, siga pela passarela cheia de W. Wolfs. Corra e aperte ✖ para rolar sobre eles; repita até o final da última passarela e aperte L1 durante a animação para ver a última cena extra. Depois de um longo vídeo vem a parte mais cansativa do jogo, prepare seu dedo e coloque o controle em um lugar firme. Mantenha o Snake em movimento sempre. Após o segundo choque, aperte ▲ sem parar. Aconteça o que for, mantenha o Snake em movimento e apertando sem parar o ▲. Chegando ao final desfrute de mais um vídeo.

40. Prepare-se para encarar Liquid na batalha que vai encerrar toda a série *Metal Gear*. A batalha é simples, sem mistérios: aperte R1 para bater e ✖ para esquivar. Quando Liquid atacar, esquive para os lados e, logo em seguida, contra-ataque. Em alguns momentos você terá que apertar os botões que surgem na tela para compor ataques especiais fique atento e seja preciso. Quando chegar ao ponto que os dois estão exaustos e a barra de energia some, chegue perto de Liquid e aperte R1 até derrotá-lo. Caso a luta esteja muito difícil, há uma dica bastante vantajosa: sempre que Liquid mostrar o pulso em forma de provocação, segure ▲ para recuperar um pouco da energia de Snake.

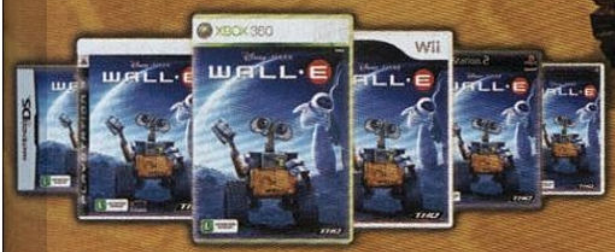
41. Finalize o combate e prepare a pipoca e babador para conferir uma das animações mais impressionantes, longas e esclarecedoras de toda a série. É o fim da história de *Metal Gear*, por isso absorva todas as informações reveladas com muita atenção e, claro, espere pela surpresa que rola após os créditos finais.

Disney · PIXAR

WALL·E

THE VIDEO GAME

Um pequeno robô. Uma gigante aventura.



a venda nas lojas

fnac · Saraiva MEGA STORE · WAL★MART · magazineluiza.com · AMERICANAS.com · Submarino · OZ GAMES .com

shoptime.com · brinquedos LAURA · PERNAMBUCANAS · OnLy Games · CASA&VIDEO · gamers

XBOX 360 · NINTENDO DS. · Wii · DISPONÍVEL PARA PS3, PS2 E PSP · PIXAR · Disney · THQ

www.PlayTHQ.com

www.ncgames.com.br

©Disney/Pixar. Licenciado pela THQ Inc. THQ, Play THQ, Heavy Iron Studios e seus respectivos logos são marcas e/ou marcas registradas da THQ Inc. Todos os direitos reservados. ©2007GameStop. Todos os direitos reservados. GameStop é uma marca registrada da GameStop Inc. "Power to Players" é uma marca registrada d
Ebn Inc. Todas as outras marcas registradas, logos e copyrights pertencem aos proprietários. PlayStation, e o logo "PS" Family são marcas registradas comerciais e "PS3" é uma marcar comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox Live e os logos Xbox são marcas do grupo de empresas Microso
e "Games for Windows" e o logo do Start Button Windows Vista são usados com licença da Microsoft/Xbox. Xbox360, Xbox Live e os logos Xbox são marcas do grupo de empresas Microsoft.

Por Leandro Rodrigues

ALONE IN

EXCELÊNCIAS

CÂMERA LOUCA. Impossível olhar para os seus próprios pés

ESQUECIDO. Encontre uma munição e esqueça a sua lanterna

FALTOU LUZ. Pouco adianta sua lanterna contra a escuridão

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 5,0

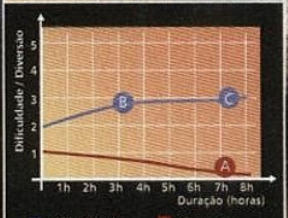
RUIM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e ambientação: ★★★★★
Inteligência artificial: ★★★★★
Atrações extras: ★★★★★
Sistema de câmeras: ★★★★★
Enigmas: ★★★★★

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



(A) Tão divertido como uma consulta ao dentista. Não existe nenhum ponto empolgante nesse aventura.

(B) Alone in the Dark não é difícil, os quebra-cabeças são simples. O grande problema é que com uma jogabilidade tão ruim fica praticamente impossível se dar bem. Principalmente nas fases de carros.

(C) A iluminação é tão ruim que em alguns momentos fica impossível enxergar algo.

THE DARK

→Produtora: Hydravision →Distribuidora: Atari →Console: PS2 →Gênero: Ação

Andar sozinho no escuro não assusta, não empolga, mas frustra quem é fã da série

AQUI TEM
- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Solução de todos os enigmas

Assim que foi anunciado, o novo *Alone in the Dark* se tornou um dos títulos mais aguardados de 2008. Tal expectativa era justificada, afinal de contas o jogo original foi um dos pioneiros no estilo terror de sobrevivência e uma continuação a essa altura tinha tudo para ser um sucesso.Tinha, pois o resultado final é uma catastrofe, capaz de frustrar até mesmo os fãs menos exigentes.

BOAS IDÉIAS MAL EXECUTADAS

Nem de longe esse novo Alone in the Dark lembra o título original, lançado em 1992. Para começar a história do jogo é extremamente batida e enfadonha. O 'herói' do jogo é novamente Edward Carnby, o mesmo protagonista dos episódios antecessores. Ele começa a aventura desacordado, sem memória e precisa evacuar o local rapidamente, pressionado por um bando de homens que ninguém sabe quem são. Daí para frente seu objetivo é descobrir o que aconteceu. É nesse ponto que as coisas começam a cheirar mal.

Com fortes dores de cabeça no começo da partida seu personagem não consegue ficar com o olho aberto durante muito tempo e é necessário piscar - apertando o R3 - para trazer o foco de volta. Mais tarde é revelado que com os olhos fechados o Edward consegue ter visões paranormais. Até ai, tudo bem, o problema é que apertar o analógico direito tantas vezes é, pouco intuitivo e em alguns momentos, quase impossível.

Outras novidades interessantes também surgiram (e também atrapalham). A primeira e mais interessante é um sistema de inventário em primeira pessoa. Apertando SELECT a câmera muda de ângulo e focaliza o corpo do protagonista. Nesse momento é possível visualizar todos os itens que Edward encontrou e passou a carregar no seu casaco. Um efeito bonito, mas que não ajuda em nada na partida. Seria muito mais simples usar os botões R2 e L2 - que não possuem funções no jogo - para trocar e selecionar os itens. Para piorar, quando você está empunhando uma lanterna e encontra algum item, automaticamente a lanterna é apagada, obrigando o jogador a abrir o casaco centenas de vezes durante o jogo.

Para fazer os curativos, e recuperar a energia, as coisas funcionam praticamente do mesmo modo. Apertando L1 a câmera focaliza os possíveis pontos de ferimentos e cabe ao jogador disparar o milagroso spray contra a lesão. Igualmente interessante e pouco prático.

O visual não é o pior do PlayStation 2, mas está muito longe dos melhores já apresentados no console. Em algumas partes do jogo fica impossível distinguir o que tem no plano de fundo do cenário, tudo lembra um grande borrão. Em outras, em meio a escuridão, não dá para enxergar nada, mesmo com o auxilio de uma lanterna ou de um isqueiro.

Enfim, ficou claro que a produtora se preocupou em fazer um jogo para a nova geração e deixou para o bom e velho PS2 para rascunho. Como prêmio de consolação resta à trilha sonora que realmente é bem feita e consegue tornar o clima da aventura tenso e pesado. Uma pena que a trilha sonora não esteja à venda separadamente. ›

UM HERÓI DESCONTROLADO

Pode parece implicância, mas Edward Carnby é um cara incontrolável. A câmera durante o jogo é horrível, não é possível olhar para o chão e em alguns momentos, onde é necessário pular, ao tentar posicionar a câmera, tudo começa a rodar sem parar. Nas fases controlando veículos as coisas são ainda piores, o carro não responde bem aos comandos. Fica complicado desviar dos obstáculos e torna a progressão uma disputa contra os cenários e os controles, não contra os verdadeiros desafios do jogo. Mandar bala nos inimigos é apenas uma opção, já que a maioria das vezes é mais fácil simplemente sair correndo e deixar o zumbi falando sozinho. Um verdadeiro exercício de paciência para quem deseja terminar o jogo.

O fogo, além de acabar com inimigos, também é eficaz em iluminar cenários sombrios

ROTEIRO

EP. 01 - THE NIGHTMARE BEGINS

WAKE UP

01. Edward acorda sem enxergar direito, aperte R3 várias vezes para conseguir focar a sua visão. Depois de muito papo furado você é obrigado a seguir pelos corredores, até o alto da escada.

02. Depois de cair, entre na sala do lado direito e siga pelos novos corredores até chegar ao banheiro. A partir deste momento você pode trocar a visão de primeira para terceira pessoa a qualquer momento, apertando o botão ●.

VERTIGO

03. Siga pela plataforma, espere o elevador e suba no teto do mesmo. Siga pela rente a parede e suba a escada. Jogue a mangueira de incêndio no poço do elevador e desça por ela.

04. No meio da descida aperte ■ para se afastar da parede e desça rapidamente para ultrapassar o ventilador. Quando a câmera muda de posição, corra para o lado esquerdo para escapar dos destroços.

FIRE ESCAPE

05. Quando chegar ao chão, você encontra Anna. Siga em frente e vire para a esquerda, no final do corredor. Pegue o extintor do lado direito e aperte R1 para acionar o jato e direcione-o com o analógico. Na próxima sala aperte L1 e vire o analógico para quebrar a porta.

06. Você reencontra Anna. Siga para o lado direito, apague o fogo do novo corredor e, vire para o lado direito e continue apagando o fogo. Cuidado, pois o chão vai ceder neste local. Use o ■ para pular e siga em frente até o final do corredor.

COLLAPSING WORLD

07. Ao entrar na primeira sala, vários tremores começam a acontecer. Verifique o lugar até entrar a animação que mostra que o mundo está em um caos total.

EP. 02 - CLOSE ENCOUNTERS

DON'T LOOK DOWN!

08. Do lado de fora, suba no cabo de força que está jogado, vire para o lado esquerdo e pule com precisão no beiral do prédio. Continue seguindo devagar para o lado esquerdo até que tudo volte a desmoronar; então corra para o lado direito e prossiga rapidamente até o andar superior.

09. Siga para o lado esquerdo e tome cuidado com os destroços que caem. Pegue o novo cabo de energia e aperte ■ para soltá-lo da parede. Pule para o lado esquerdo e siga apoiado até chegar à sacada.

10. Entre no prédio e suba pela sacada do lado esquerdo. Volte para a área externa e continue subindo pelo cabo de energia sem medo de ser eletrocutado. Procure pela sacada do lado direito e pule sem medo. Entre novamente no prédio. Investigue esta área e pegue o globo ao lado da mesa .Use o objeto para quebrar a porta e finalizar este estágio.

OFF THE BEATEN PATH

11. Empurre a mesa para o lado direito, suba nela e depois continue até o nível superior. Pegue uma cadeira e aproxime-a do fogo para transformá-la em uma tocha. Siga rente à parede do lado esquerdo e depois preste atenção no chão para chegar até a porta.

12. No corredor, pule o buraco tomando cuidado com a parede que fica passando na sua frente. Desça no próximo buraco, pegue o extintor e arrebente a porta do elevador. Depois de uma conversa rápida com a Sarah, o elevador vai cair.

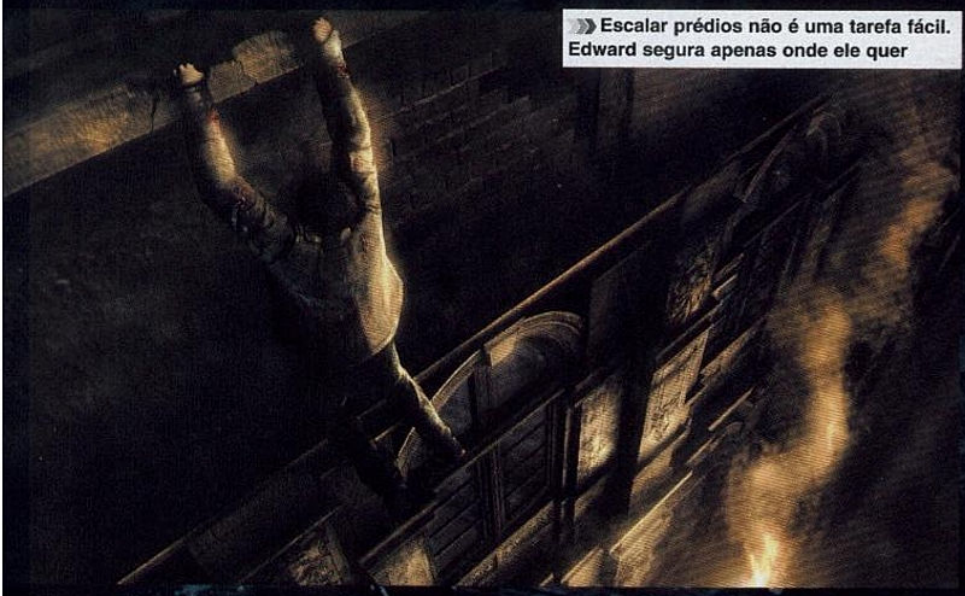
LIFELESS RECEPTION

13. Assim que sair do elevador você tem acesso ao seu inventário. Pegue a lanterna e verifique o local para encontrar um corpo. Desça no buraco do elevador e pegue uma cadeira para acertar os dois zumbis que estão no salão.

14. Verifique a sala atrás do balcão do lado direito. Pegue a arma do lado do corpo e atire no cadeado do armário. Pegue a munição e volte para verificar a porta com senha do outro lado. A senha é 492. Desça até o estacionamento.

CAR PARK NIGHTMARE

15. Deixe Sarah atrás do carro e siga para a porta da saída. Siga para o lado esquerdo e passe por mais porta de saída. Nesse andar um estranho efeito sobrenatural pega você pelos pés e o arrasta para todos os lados. Quando você se aproximar de uma viga aperte ✖ para segurar e ■ para subir.



Escalar prédios não é uma tarefa fácil. Edward segura apenas onde ele quer

16. Siga para o lado direito e entre no carro. Pegue a munição no porta-luvas. Saia pelo lado oposto e pegue o extintor no fundo. Apague o fogo do porta-malas do lado direito e empurre o carro na direção da porta. Aproveite e atire no cadeado em frente à porta da garagem.

17. Vá para o lado esquerdo e entre no carro azul. Pegue a chave no quebra-sol e use o R1 para acelerar o carro. Passe pelo portão duplo e suba até o nível onde está a Sarah. Para sair do prédio destrua o portão com duas pancadas com o seu carro.

EP. 03 – DARK CENTRAL PARK

FLAT OUT ON 59TH STREET

18. Seu objetivo é chegar ao Central Park, tarefa que não será fácil. Basicamente o trajeto é uma linha reta, porém com vários obstáculos e caso você simplesmente role em um deles, você será vítima do estranho efeito sobrenatural que sai do chão. A única dica aqui é quando chegar em frente ao parque, pegue o caminho do lado direito.

LIFE LINE

19. Depois do acidente de carro você está só o pó. Desça no buraco, e vire para o lado direito. Existe uma subida, continue por ela e siga em frente até encontrar a porta que leva ao banheiro. Pegue a munição no corpo do guarda, atire na fechadura e encontre o reservado com o kit de primeiro socorros.

20. Para recuperar o seu bem estar, coloque a câmera em cima da área que está sangrando e use o L1 para disparar o spray. Depois coloque as gases e saia do reservado. Pegue o cinzeiro e bata com ela na parede do lado direito. Pule para o lado direito e segure no fio de energia. Desça e pule para a corda do lado direito. Suba e pule também para a direita.

BLOOD THIRSTY RAMPAGE

21. Corra para o lado direito e entre no ônibus para fugir dos morcegos. Pegue o kit médico e saia. Corra para a esquerda e entre na loja de conveniência. O homem que está lá vai sofrer as conseqüências. Pegue mais um kit médico e munição e saia.

SKYRIDE ASSAULT

22. Empurre o carro e quando chegar à descida corra e entre como passageiro. Pegue a munição no porta luva, empunhe a arma e atire nas garras que surgem na frente do pára-brisa. Quando o carro cair, siga para a direita e entre no esgoto.

EP. 04 – SEWAGE REFUGE

DEADLY UNDERGROUND

23. No esgoto, cuidado para não se perder nesse labirinto. Siga para os fundos e entre na porta do lado direito, em frente ao beco eletrocutado. Desça pelo buraco e siga em frente, pegue sempre o caminho da esquerda e encontre mais um buraco.

DRAFT TO SURVIVAL

24. Hora de andar em um escuro quase que total. Sua lanterna não funciona e só dá para se guiar pela pequena chama do seu isqueiro. Para não se perder faça o seguinte, siga direto, em frente no corredor inicial. Vire para a direita e depois duas vezes para a esquerda.

25. Assim que você avistar a luz laranja, vire para lado direito e suba a escada. Ao encontrar o buraco com luz vermelha, aperte R3 para localizar a luz branca do inimigo. Pegue o spray de primeiros socorros e o isqueiro e queime-o. Entre na cela do lado esquerdo e pule para alcançar a escada.

26. No andar de cima pegue o machado e quebre o cadeado. Você está de volta ao beco eletrocutado use o machado para quebrar o cabo de luz. Continue pelos corredores, suba a escada, acione a alavanca do lado direito e suba mais uma escada.

FLAMING DESIRE

27. Encontre com o homem da obra e entre na cada do lado esquerdo. Pegue o cinzeiro e destrua a porta do lado direito. Pegue o botijão ao lado do fogão e coloque fogo em toda parede do lado esquerdo.

28. Com a parede destruída saia do local, pegue o machado e acabe com o zumbi que está no local. Suba até o fundo do terreno e entre na ambulância.

EP. 05 – UNEXPECTED EXPEDITIONS

BLOOD SUCKING CHASE

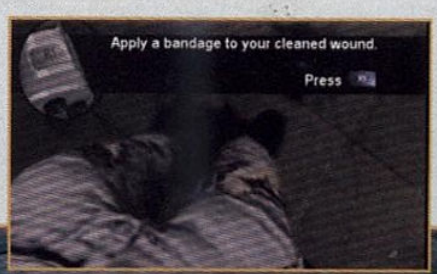
29. Dentro da ambulância, pegue os sacos de sangue do lado direito e jogue-os. Isso vai diminuir a velocidade dos monstros e você pode atirar neles. Quando os menores sumirem, pegue o vidro de álcool, jogue-o também e acerte um tiro nele, em pleno ar, para acertar o maior.

MONSTROUS HITCHHIKE

30. Depois de algumas explosões o monstro vai ficar sobre a ambulância, olhe para o teto e suba. Acerte tiros nos monstros menores e no gigante.

PRIMEIROS SOCORROS

Não basta achar um kit de primeiro socorros, aqui você mesmo é obrigado a socorrer o personagem. Uma câmera em primeira pessoa mostra os ferimentos e você, com um spray anti-séptico, deve fazer os curativos. Depois disso basta enfaixar tudo e voltar para a batalha.



Não há outra estratégia para sobreviver: lanterna em uma mão, pistola na outra

Quando sua munição acabar pegue mais com a policial dentro da ambulância. Tome cuidado com o zumbi que tenta subir pela lateral.

MIND THE GAP

31. No jardim siga em frente até encontrar um caminhão, use sua visão com o R3 e atire na peça vermelha para derrubar o carro. Circule em volta do parque até encontrar um novo carro. Entre e você deve escolher a opção "Open Painel".

32. Faça uma ligação direta, posicione o cabo vermelho na mão esquerda e o azul na direita. Quando piscar o botão R1 no alto da tela aperte-o para fazer o caro funcionar. Corra com o carro e use o caminhão como uma rampa.

EP. 06 – THE MANIC MUSEUM

PLAYGROUND PERIL

33. Siga para dentro do parque quando você, novamente, será carregado pela força anormal. Segure no poste, saia e siga para o lado esquerdo do parque. Pule usando o cabo do guindaste e do outro lado chame o elevador na caixa amarela.

34. Suba no elevador, aperte o botão e lá dentro entre pelo banheiro. Acabe com o inimigo, desferindo algumas facadas. Entre na sala do lado direito, pegue um kit médico, saia e pegue um cinzeiro e arrebente a porta verde.

EGYPTIAN ART... OR DISASTER

35. Siga para o lado direito. Dentro do escritório pegue munição e uma cadeira. Vá até uma chama e faça com que a cadeira pegue fogo. Corra para o lado esquerdo e coloque fogo nas madeiras que obstruem o caminho do lado direito. Acabe com os três zumbis do corredor e chame o elevador. Lá dentro aperte o novo botão, no painel.

TERROR EXHIBITION

36. Siga até o fundo do saguão e pegue um vidro de álcool do lado direito. Jogue na direção da planta na escada, do lado esquerdo e atire para causar fogo. Suba pela escada e coloque fogo na planta que obstrui a porta no fundo.

37. Desça a escadas, pegue kit médico e munição do lado esquerdo, volte e continue pelo corredor do lado direito. Queime o inimigo no centro do saguão e vá para o lado direito. Observe o quadro com o número -23- e use o isqueiro. Passe a chama perto da assinatura MATT e use a visão com o R3 apertado para observar a senha 6288.

38. Vá para o lado esquerdo e coloque a senha no painel do lado da porta. Siga pelo novo corredor e coloque sua mão sobre o painel do lado direito. Uma vez o caminho liberado continue em frente e chame o elevador.

NO FORKIN' BRAKES!

39. Dentro do galpão suba na empilhadeira e tire uma das três caixas que obstruem o túnel. Uma vez a passagem liberada siga em frente com a empilhadeira e encare uma grande descida, sem freios. Desvie dos focos de fogo. No fundo do corredor pegue a caçamba com fogo e continue em frente para iluminar o caminho. Saia da empilhadeira vire para o lado direito e suba a escada. Mate as aranhas, chame o elevador e suba.

EP. 07 – SEEKING ROOM 943

THE MAZE OF ANTIQUITIES

40. Entre no museu e elimine os dois zumbis. Pegue um extintor e entre na sala do lado esquerdo, use-o para apagar o fogo. Use também o jato do extintor para conseguir ver os infravermelhos, tome cuidado por os feixes mudam de lugar a cada nova partida.

41. Caso não rele em um deles as portas vão fechar, volte e aperte o botão vermelho para tentar novamente. Repita o procedimento na próxima sala, mas tome cuidado com os feixes na vertical.

A MEDIEVAL EXECUTION

42. As salas da próxima sala vão se fechar, corra até o fim e mate todos os zumbis. Com Sarah por perto vá até a estátua e pegue o machado. Siga até o corpo e a aplique uma machadada na mão. Pegue-a parte do corpo e siga para as portas que estão trancadas.

43. Use a mão nos dispositivos digitais. Na sala do lado direito existem dois kits médicos, volte e entre na porta do lado esquerdo e siga até o elevador.

DEEPER UNDERGROUND

44. Suba no teto do elevador, pegue o cano e acerte o fio para que ele caia. Entre no elevador e use o fio para descer até o fundo do poço do elevador. Ainda no fio pule aperte ■ e quebre o portão. Saia e vá para a plataforma de metal.

PONTOS DE VISTA

Além do modo em primeira pessoa que o jogo oferece desde o primeiro momento de jogo, também é possível trocar a câmera para terceira pessoa, assistindo tudo que acontece com o protagonista, basta apertar o botão ●. Para completar: também é possível usar uma visão paranormal, apertando (e segurando) o botão R3, desta maneira o protagonista é capaz de ver coisas que os olhos normais não enxergam.

Escalar prédios não é uma tarefa fácil. Edward segura apenas onde ele quer

16. Siga para o lado direito e entre no carro. Pegue a munição no porta-luvas. Saia pelo lado oposto e pegue o extintor no fundo. Apague o fogo do porta-malas do lado direito e empurre o carro na direção da porta. Aproveite e atire no cadeado em frente à porta da garagem.

17. Vá para o lado esquerdo e entre no carro azul. Pegue a chave no quebra-sol e use o R1 para acelerar o carro. Passe pelo portão duplo e suba até o nível onde está a Sarah. Para sair do prédio destrua o portão com duas pancadas com o seu carro.

EP. 03 – DARK CENTRAL PARK

FLAT OUT ON 59TH STREET

18. Seu objetivo é chegar ao Central Park, tarefa que não será fácil. Basicamente o trajeto é uma linha reta, porém com vários obstáculos e caso você simplesmente role em um deles, você será vítima do estranho efeito sobrenatural que sai do chão. A única dica aqui é quando chegar em frente ao parque, pegue o caminho do lado direito.

LIFE LINE

19. Depois do acidente de carro você está só o pó. Desça no buraco, e vire para o lado direito. Existe uma subida, continue por ela e siga em frente até encontrar a porta que leva ao banheiro. Pegue a munição no corpo do guarda, atire na fechadura e encontre o reservado com o kit de primeiro socorros.

20. Para recuperar o seu bem estar, coloque a câmera em cima da área que está sangrando e use o L1 para disparar o spray. Depois coloque as gases e saia do reservado. Pegue o cinzeiro e bata com ela na parede do lado direito. Pule para o lado direito e segure no fio de energia. Desça e pule para a corda do lado direito. Suba e pule também para a direita.

BLOOD THIRSTY RAMPAGE

21. Corra para o lado direito e entre no ônibus para fugir dos morcegos. Pegue o kit médico e saia. Corra para a esquerda e entre na loja de conveniência. O homem que está lá vai sofrer as conseqüências. Pegue mais um kit médico e munição e saia.

SKYRIDE ASSAULT

22. Empurre o carro e quando chegar à descida corra e entre como passageiro. Pegue a munição no porta luva, empunhe a arma e atire nas garras que surgem na frente do pára-brisa. Quando o carro cair, siga para a direita e entre no esgoto.

EP. 04 – SEWAGE REFUGE

DEADLY UNDERGROUND

23. No esgoto, cuidado para não se perder nesse labirinto. Siga para os fundos e entre na porta do lado direito, em frente ao beco eletrocutado. Desça pelo buraco e siga em frente, pegue sempre o caminho da esquerda e encontre mais um buraco.

DRAFT TO SURVIVAL

24. Hora de andar em um escuro quase que total. Suba lanterna não funciona e só dá para se guiar pela pequena chama do seu isqueiro. Para não se perder faça o seguinte, siga direto, em frente no corredor inicial. Vire para a direita e depois duas vezes para a esquerda.

25. Assim que você avistar a luz laranja, vire para lado direito e suba a escada. Ao encontrar o buraco com luz vermelha, aperte R3 para localizar a luz branca do inimigo. Pegue o spray de primeiros socorros e o isqueiro e queime-o. Entre na cela do lado esquerdo e pule para alcançar a escada.

26. No andar de cima pegue o machado e quebre o cadeado. Você está de volta ao beco eletrocutado use o machado para quebrar o cabo de luz. Continue pelos corredores, suba a escada, acione a alavanca do lado direito e suba mais uma escada.

FLAMING DESIRE

27. Encontre com o homem da obra e entre na cada do lado esquerdo. Pegue o cinzeiro e destrua a porta do lado direito. Pegue o botijão ao lado do fogão e coloque fogo em toda parede do lado esquerdo.

28. Com a parede destruída saia do local, pegue o machado e acabe com o zumbi que está no local. Suba até o fundo do terreno e entre na ambulância.

EP. 05 – UNEXPECTED EXPEDITIONS

BLOOD SUCKING CHASE

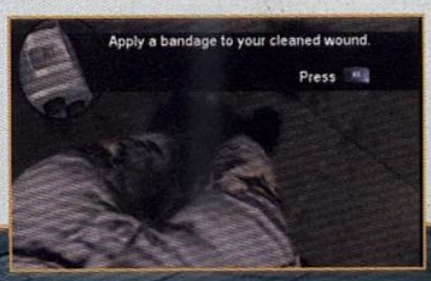
29. Dentro da ambulância, pegue os sacos de sangue do lado direito e jogue-os. Isso vai diminuir a velocidade dos monstros e você pode atirar neles. Quando os menores sumirem, pegue o vidro de álcool, jogue-o também e acerte um tiro nele, em pleno ar, para acertar o maior.

MONSTROUS HITCHHIKE

30. Depois de algumas explosões o monstro vai ficar sobre a ambulância, olhe para o teto e suba. Acerte tiros nos monstros menores e no gigante.

PRIMEIROS SOCORROS

Não basta achar um kit de primeiro socorros, aqui você mesmo é obrigado a socorrer o personagem. Uma câmera em primeira pessoa mostra os ferimentos e você, com um spray anti-séptico, deve fazer os curativos. Depois disso basta enfaixar tudo e voltar para a batalha.



Não há outra estratégia para sobreviver: lanterna em uma mão, pistola na outra

Quando sua munição acabar pegue mais com a policial dentro da ambulância. Tome cuidado com o zumbi que tenta subir pela lateral.

MIND THE GAP

31. No jardim siga em frente até encontrar um caminhão, use sua visão com o R3 e atire na peça vermelha para derrubar o carro. Circule em volta do parque até encontrar um novo carro. Entre e você deve escolher a opção "Open Painel".

32. Faça uma ligação direta, posicione o cabo vermelho na mão esquerda e o azul na direita. Quando piscar o botão R1 no alto da tela aperte-o para fazer o caro funcionar. Corra com o carro e use o caminhão como uma rampa.

EP. 06 – THE MANIC MUSEUM

PLAYGROUND PERIL

33. Siga para dentro do parque quando você, novamente, será carregado pela força anormal. Segure no poste, saia e siga para o lado esquerdo do parque. Pule usando o cabo do guindaste e do outro lado chame o elevador na caixa amarela.

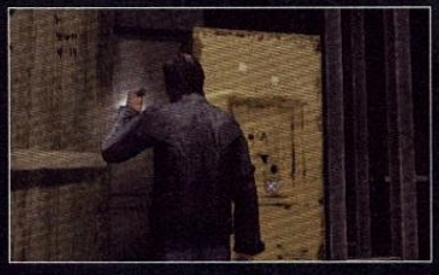
34. Suba no elevador, aperte o botão e lá dentro entre pelo banheiro. Acabe com o inimigo, desferindo algumas facadas. Entre na sala do lado direito, pegue um kit médico, saia e pegue um cinzeiro e arrebente a porta verde.

EGYPTIAN ART... OR DISASTER

35. Siga para o lado direito. Dentro do escritório pegue munição e uma cadeira. Vá até uma chama e faça com que a cadeira pegue fogo. Corra para o lado esquerdo e coloque fogo nas madeiras que obstruem o caminho do lado direito. Acabe com os três zumbis do corredor e chame o elevador. Lá dentro aperte o novo botão, no painel.

TERROR EXHIBITION

36. Siga até o fundo do saguão e pegue um vidro de álcool do lado direito. Jogue na direção da planta na escada, do lado esquerdo e atire para causar fogo. Suba pela escada e coloque fogo na planta que obstrui a porta no fundo.



37. Desça a escadas, pegue kit médico e munição do lado esquerdo, volte e continue pelo corredor do lado direito. Queime o inimigo no centro do saguão e vá para o lado direito. Observe o quadro com o número -23- e use o isqueiro. Passe a chama perto da assinatura MATT e use a visão com o R3 apertado para observar a senha 6288.

38. Vá para o lado esquerdo e coloque a senha no painel do lado da porta. Siga pelo novo corredor e coloque sua mão sobre o painel do lado direito. Uma vez o caminho liberado continue em frente e chame o elevador.

NO FORKIN' BRAKES!

39. Dentro do galpão suba na empilhadeira e tire uma das três caixas que obstruem o túnel. Uma vez a passagem liberada siga em frente com a empilhadeira e encare uma grande descida, sem freios. Desvie dos focos de fogo. No fundo do corredor pegue a caçamba com fogo e continue em frente para iluminar o caminho. Saia da empilhadeira vire para o lado direito e suba a escada. Mate as aranhas, chame o elevador e suba.

EP. 07 – SEEKING ROOM 943

THE MAZE OF ANTIQUITIES

40. Entre no museu e elimine os dois zumbis. Pegue um extintor e entre na sala do lado esquerdo, use-o para apagar o fogo. Use também o jato do extintor para conseguir ver os infravermelhos, tome cuidado por os feixes mudam de lugar a cada nova partida.

41. Caso não rele em um deles as portas vão fechar, volte e aperte o botão vermelho para tentar novamente. Repita o procedimento na próxima sala, mas tome cuidado com os feixes na vertical.

A MEDIEVAL EXECUTION

42. As salas da próxima sala vão se fechar, corra até o fim e mate todos os zumbis. Com Sarah por perto vá até a estátua e pegue o machado. Siga até o corpo e a aplique uma machadada na mão. Pegue-a parte do corpo e siga para as portas que estão trancadas.

43. Use a mão nos dispositivos digitais. Na sala do lado direito existem dois kits médicos, volte e entre na porta do lado esquerdo e siga até o elevador.

DEEPER UNDERGROUND

44. Suba no teto do elevador, pegue o cano e acerte o fio para que ele caia. Entre no elevador e use o fio para descer até o fundo do poço do elevador. Ainda no fio pule aperte ■ e quebre o portão. Saia e vá para a plataforma de metal.

PONTOS DE VISTA

Além do modo em primeira pessoa que o jogo oferece desde o primeiro momento de jogo, também é possível trocar a câmera para terceira pessoa, assistindo tudo que acontece com o protagonista, basta apertar o botão ●. Para completar: também é possível usar uma visão paranormal, apertando (e segurando) o botão R3, desta maneira o protagonista é capaz de ver coisas que os olhos normais não enxergam.

DARKNESS IN ROOM 943

45. Vire para o lado direito e ative a caixa de energia. Para isto o analógico esquerdo até que todas as luzes fiquem acesas. Depois basta acender a luz apertando o ✖. Corra para o lado esquerdo e desça a escada. Ative mais uma caixa de energia e siga até o fundo. Abra o painel da terceira caixa e faça uma ligação direta.

46. Corra até o lado direito, pegue o extintor e destrua a porta com ele. Dentro da cabana, examine o cartaz, o grâmofone, a estátua na parede e, por último, o perfume. Depois da animação, verifique os tijolos e a caixa no fundo. Pegue a carta na passagem secreta e suba.

EP. 08 - LOCATION IS KEY

AIR CRASH SURVIVAL

47. Assim que recobrar a consciência, vire para o lado direito e pule na corda. Escale tudo

rumo ao helicóptero e, perto de chegar ao destino, você vai cair novamente.

48. Tome impulso para o lado esquerdo e pule no trem. Depois de um sacolejo, segure-se na corda e suba novamente. Pule na estação. Siga em frente e vá pela passagem do lado direito para finalizar mais umestágio.

DEAD END TRACK

49. Pegue o kit médico e volte aos trens, entre no vagão que está aberto, e suba no teto. Corra pelos trilhos até encontrar mais um vagão, entre por trás dele e suba em mais um teto.

50. Pule no chão firme e atire na trava que prende os dois trens. Suba a escada, entre no vagão e siga até o fundo. Acione a alavanca para fazer o vagão se movimentar. Ao chegar ao local saia e desça pelo trilho destruído. Pule no fio do lado direito e escale até o alto.

THE BELVEDERE...FREE ENTRY

51. Suba a rampa até chegar na área frontal do castelo. Quando chegar perto da gosma preta, siga pelo canto esquerdo e pule na direção da porta. Quando você finalmente chegar no castelo, suba pela escada e pegue o extintor para apagar o fogo do lado direito. Após concluir o serviço, suba mais um lance de escadas. Ainda com o extintor em seu poder, arrebente a porta para concluir este estapa

ASTRONOMICAL REVELATION

52. Vire para o lado direito e observe os binóculos do local. Olhe em direção a céu e faça com que o símbolo que aparece se alinhe com a lua. Nesse momento chega um pessoal e você é obrigado a fugir. Vire para a direita e desça pela corda que existe no local.

EP. 09 - CONCEALED BY THE PARK

ALCHEMISTS ON OUR TAIL!

53. Durante a perseguição, não tem muito que errar, o caminho todo é muito linear. Atenção mesmo só na entrada do terceiro túnel onde um carro está parado e pode causar um grande acidente. Tirando isso é só seguir em frente até chegar ao destino.

BEAT AROUND THE BUSH

54. Aqui não existem inimigos, o único ›

DRAGOON GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS
CURSOS

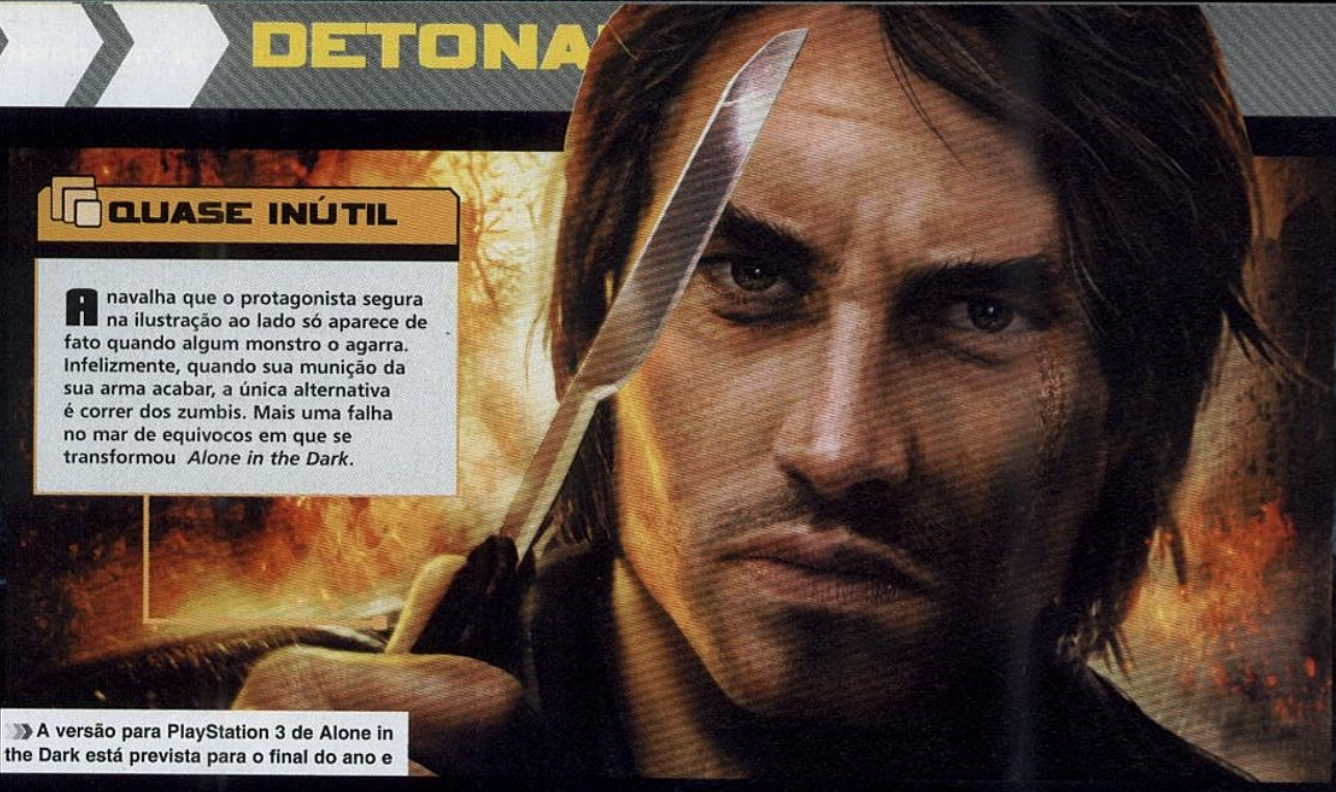
Assistência técnica especializada: técnicos qualificados para todos os consertos.
Confira alguns servicos:
Xbox 360: conserto das 3 luzes vermelhas
Play 3: canhão óptico
Play 2: habilitação p/ rodar todas ás areas e tudo o que você precisar!
Curso: conserto de vídeogames

PAGUE EM ATE 24X!

F:11 3846-1470 / 3846-4375
MSN : DRAGOON.GAMES @ HOTMAIL.COM
WWW.DRAGOON.COM.BR

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA SEDEX 11 anos de mercado

Rua Silvânia, 157 Moema São Paulo SP (Trav. Av.Sto.Amaro, alt.1501 próx.BurgerKing
Estacionamento no local



QUASE INÚTIL

A navalha que o protagonista segura na ilustração ao lado só aparece de fato quando algum monstro o agarra. Infelizmente, quando sua munição da sua arma acabar, a única alternativa é correr dos zumbis. Mais uma falha no mar de equivocos em que se transformou *Alone in the Dark*.

» A versão para PlayStation 3 de Alone in the Dark está prevista para o final do ano e

desafio é conseguir chegar à cabana no meio do matagal extremamente escuro. No começo, siga as luzes até encontrar um carro parado. Deste ponto em diante pegue o caminho do lado direito e continue subindo até chegar às escadas.

COME TO LIGHT

55. Dentro da cabana, use a visão com R3 para enxergar as linhas estranhas nas paredes. Se aproxime com a lanterna e acompanhe todo o trajeto para chegar até o outro lado da cabana. Isso vai abrir um túnel para você chegar à área final. Suba para concluir sua tarefa.

EP. 10 - THE LIGHT CARRIER

LIGHT INITIATION

56. Desça pelo túnel iluminado e continue até encontrar um elevador todo de metal. Ele vai deixar você na outra ponta do precipício. Continue em frente e puxe o pilar para obstruir o feixe de luz e abrir a porta.

INVENTÁRIO

Ao apertar SELECT você entra no inventário de itens do protagonista. Esse modo também é em primeira pessoa. Neste modo é possível visualizar tudo que existe nos bolsos do casaco e selecionar o que deseja utilizar.

57. Na próxima sala, puxe o pilar mais uma vez e posicione-o entre os dois pontos do feixe. Corra até a parede do lado esquerdo e suba na plataforma que vai se mover assim que o feixe de luz for reestabelecido.

58. Do lado de fora, desça para a plataforma do lado direito, depois pegue a corda do lado direito e desça até a parte mais baixa. Continue descendo pelas plataformas e pegue outra corda. Pule na nova corda, do lado direito. Pule para o lado direito e passe pela porta.

LIGHT PROGRESSION

59. No próximo corredor existem postes de luz de ambos os lados. Pegue a escultura e vá obstruindo os feixes de luz da seguinte forma: lado direito uma vez no primeiro poste; duas vezes do lado esquerdo no segundo poste e duas vezes do lado direito no terceiro poste. Tome cuidado com os espinhos que surgem no chão.

60. Na sala seguinte pegue outra escultura e suba na plataforma. Apertando o ✖ a escultura faz contato com a luz e você começa a andar. Siga em frente e pare sempre que uma fenda na parede aparecer, o que evita contato com a lâmina. Passe pela ponte e desça pela rampa circular.

LIGHT CONFIRMATION

61. Desça com cuidado pela parede externa, use a corda e, no meio do caminho, pule para a outra à direita. Entre com cuidado.

62. Não é possível ver o chão deste local. Para enxergar é necessário usar a visão com R3. Visualize o local e passe correndo. Seu objetivo é chegar na porta que está nos fundos do local. Não perca tempo e corra bastante, caso contrário seu destino é o fundo da vala.

REVELATION

63. Passe pela nova ponte. Ao chegar na sala, acenda a sua lanterna e aproxima-se da parede. Existem vários simbolos, ilumine ao máximo cada um deles. Repita o procedimento com todos ao redor da sala e apenas quatro deles vão permanecer acessos.

64. Localize uma porta que mostra um quadrado no meio dela. Suba na plataforma central e aperte ✖ para segurar no pilar, então gire-o até que ele fique alinhado com a porta do quadrado. Depois disso, siga rapidamente para a sala que foi liberada.

65. Em cima da ponte, ande com cuidado e pegue a pedra no fundo da sala. Com ela em mãos, procure a parede do lado esquerdo (a única com rachaduras). Desça a porrada na parede e acompanhe o final.

TUDO EM ATÉ **24**x NO CHEQUE
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

ENTREGAMOS EM
TODO O BRASIL VIA SEDEX

FAÇA UM **UPGRADE**:
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA

* JOGOS
* CONSOLES
* ACESSÓRIOS

originais

ROCK LASER
GAMES

É mês de ação na Rock Laser.

Aproveite os grandes lançamentos em games e a mais completa linha de jogos, aparelhos e acessórios. Somente produtos originais, com garantia total.

E para sua comodidade, temos diversas opções de atendimento: através da loja virtual, televendas ou em uma de nossas duas lojas.

Acesse:
www.rocklaser.com.br

televendas
11 2954-4332
11 2954-3700
11 6425-0482

LANÇAMENTO
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Loja 1: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja 2: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

LEADERART

Leadership Gamer
A linha mais completa de joystick

6655 CONTROLE - PS3

6652 CONTROLE DOBRÁVEL - PS3

6637 CONTROLE REMOTO - PS3

1022 JOYPAD VIBRATION PS2 E PC

6651 VOLANTE PARA PS3 + PC

6636 CARREGADOR DOCK STATION PARA CONTROLE - PS3

6639 TRAVEL BAG - PS3

LEADERSHIP GAMER

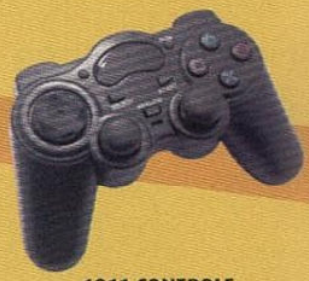
Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

6833 TAPETE DANCING
PARA PS2/PS3

6818 SCARE PAD
BERSERKER - PS2

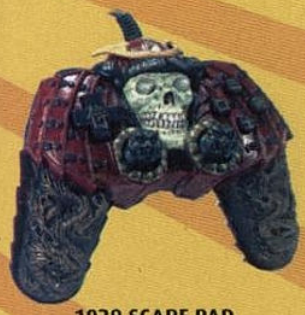
6817 SCARE PAD
FLESHY - PS2

6819 SCARE PAD
MONSTER - PS2



6811 CONTROLE
FIGHTER - PS2

6823 GUITARRA SUPER
HERO WIRELESS PS2 + PC



1029 SCARE PAD
SKULL - PS2 E PC

6824 GUITARRA SUPER
HERO WIRELESS - PS2 E PC

1025 JOYPAD VIBRATION
SEM FIO - PS2 E PC

6751 PACK RF COM
2 CONTROLES SEM FIO - PS2

6753 CONTROLE
REMOTO - PS2

6822 GUITAR HERO
WIRELESS - PS2

6812/6813
CONTROLE - PS2

1021 VOLANTE TWIN
TURBO - PS2 E PC

6750 MINI
VOLANTE - PS2 E PC

www.leadership.com.br

THE LEADERSHIP GROUP
Em todos os momentos com você.

Por Gilsomar Livramento e Carlos Sá

THE INCREDI

→**Produtora:** Edge of Reality →**Distribuidora:** Sega →**Console:** PS3 →**Gênero:** Ação

O gigante histérico não cansa mesmo de destruir Nova York...

Morar em Nova York não deve ser nada seguro. Quando não é palco de batalhas entre o Quarteto-Fantástico e o poderoso Galactus, a cidade vira parque de diversões do gigante esmeralda dos quadrinhos, Hulk, cujo bordão é: "Hulk esmaga!". Não há exageros nesta expressão, pois a maior fonte de diversão neste novo jogo é exatamente a liberdade de destruir prédios inteiros. Há até pontos turísticos que, quando destruídos, revelam segredos colecionáveis em seu interior.

The Incredible Hulk segue a trama do novo filme, ou seja, se passa alguns segundos no Brasil (Bruce Banner, sujeito que se transforma no Hulk, estava escondido nas favelas do Rio de Janeiro) e o resto do tempo rola em Nova York. Ambientes abertos não são novidade e depois de ver reconstruções fabulosas de Nova York em jogos como *GTA IV*, não há como se impressionar com a artificial e pouco caprichada reprodução vista em *The Incredible Hulk*. Além disso, os carros parecem mais caixas de fósforo decoradas, as pessoas são tapadas e só percebem que correm perigo quando você joga um carro na cabeça delas, e a física referente a reação a impactos e explosões não impressiona (Euphoria, a tecnologia usada em *GTA IV* para simulação física, nos deixou mal acostumados).

As missões, basicamente, consistem em detonar grupos de inimigos que pretendem destruir Nova York (olha a ironia). As batalhas contra os chefões são empolgantes, mas o destaque no campo do desafio é caçar mais de 200 itens escondidos, procurar as capas secretas dos quadrinhos do gigante esmeralda, habilitar personagens secretos e participar de minigames. Para facilitar a sua vida, revelamos os segredos nos mapas das próximas páginas.

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 6,5

BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmeras: ★★★★★
Colecionáveis: ★★★★★

BLE HULK

EXCELÊNCIAS

TERRORISMO
Destruir cidades não garante o paraíso, mas habilita bônus

MANOBRISTA
Livre o mundo dos congestionamentos... para todo o sempre

HULK ATLETA
Arremesso de homenzinhos já é quase uma atividade olímpica

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Dinâmico
- ☑ 100 Gama Canisters
- ☑ 100 Fury Canisters
- ☑ Jump Challenges
- ☑ Estações de Metrô
- ☑ Minigames
- ☑ Personagens Secretos

» Quanto mais furioso, mais forte o Hulk fica. No meio dessa batalha, Nova York vai virar pó.

TESTE SEUS LIMITES

Durante a partida surgem alertas de perigo que indicam ataques aleatórios dos seus inimigos. Siga o ponto vermelho em seu radar e elimine a ameaça para que a base inimiga (marcada por um X) seja revelada. Hulk adora uma boa vingança, por isso vá até a base dos pilantras e acabe com tudo e todos, inclusive com o edifício que serve como base de operações. Existem três bases em cada bairro (pause a partida e olhe o minimapa traçado com linhas coloridas; cada cor é um bairro)

Após a segunda missão, seu radar ganha uma barra que indica o nível de alerta policial. Faça muita bagunça para atingir o nível 1 e o exército virá caçá-lo; revide e o nível vai continuar subindo. O alerta chega até o nível 4, mas pode evoluir até 9 conforme você cumprir as missões principais. Tanques, helicópteros, robôs e Hulkbusters virão com tudo se você causar alerta máximo. Existem duas formas de zerar a barra de alerta: morrer ou fugir pela estação de metrô mais próxima (!?).

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A Assim como Ultimate Destruction, o novo game do Hulk começa de maneira promissora, mas depois perde totalmente a graça. Os colecionáveis são o único ponto bacana.

B A dificuldade não é das maiores, a trama do game segue a do filme e não há muito desafio uma vez que evoluir os atributos do Hulk.

O Hulk fica verde de raiva enquanto você relaxa com destruição sem limites

ROTEIRO

HE MUST NOT ESCAPE

1. Destrua os inimigos e fuja.

THE ENCLAVE AND RICK JONES

1. Proteja Rick Jones do ataque da Enclave.
2. Destrua o prédio da base da Enclave.
3. Abra caminho para o tanque.
4. Carregue Rick Jones até os pontos indicados.
5. Agarre um carro, segure L2 e jogue o veículo contra o inimigo.

A FRIEND WHO CAN HELP

1. Simplesmente destrua o exército.
2. Destrua o exército e vá atrás da antena. Contra Vapor, espere ela virar fumaça e grudar em você para apertar ■ + ▲ e deixá-la tonta. Contra Ironclad, desvie dos seus golpes até deixá-lo tonto e ataque para reduzir bastante a energia, mas não destrua-o. Atraia X-Ray, deixe Ironclad entre vocês dois e faça com que X-Ray termine de detonar o vilão para habilitar Ironclad. Contra Vector, jogue um carro com violência na direção do inimigo para anular a sua proteção.
3. Destrua as bases militares e jogue o objeto no lago do Central Park.
4. Destrua os caminhões e leve o objeto ao local indicado para finalizar

JUST TAKE HIM DOWN

1. Destrua o prédio e todos os soldados.
2. Segure R1, fuja dos mísseis e destrua todos os transmissores.

ENCLAVE IS ON THE MOVE

1. Destrua os geradores e os inimigos.
2. Pegue as bombas e jogue-as no mar.
3. Seja rápido e derrote todos os inimigos nas áreas contaminadas.
4. Destrua todos os geradores espalhados pelas áreas contaminadas.
5. Pegue o equipamento, leve para cada área contaminada e proteja-o dos ataques inimigos.

A MASS MIND CONTROL DEVICE

1. Destrua os inimigos e derrube o prédio.
2. Elimine os inimigos no caminho de Rick Jones.
3. Proteja o prédio e leve Rick Jones até o Empire States.
4. Ataque os pedestres marcados de vermelho. Escale o prédio e seja rápido para destruir a torre de transmissão.
5. Destrua os doze cilindros e o Bi-Beast. Agarre um carro e use o ataque forte.

THIS GUY'S BAD NEWS

1. Destrua tudo para chamar a atenção dos helicópteros de reportagem e vá ao local indicado. Destrua os lançadores de mísseis. Agarre um poste e use-o para derrotar os inimigos que aparecerem.
2. Siga o helicóptero e destrua todos os inimigos.
3. Carregue o Rick Jones e leve-o em segurança aos locais indicados.

OUR OLD RESEARCH DATA

1. Ignore os militares e destrua os cinco acampamentos. Contra Emil Blonsky, destrua os veículos militares.

THE PROBLEM IS THE HULK

1. Suba no prédio indicado e destrua os objetos.
2. Jogue carros contra os canhões.

3. Corra (R1) para fugir do satélite e descubra a origem do sinal. Suba no prédio, desvie dos raios e destrua a antena.

WE'RE NOT GIVING UP

1. Leve as malas ao local indicado e proteja-as.
2. Destrua os inimigos no topo dos prédios para proteger o helicóptero. No último prédio, pegue a cápsula e leve até Rick Jones.

THE LESSER OF TWO EVILS

1. Proteja o comboio e destrua o prédio.
2. Proteja as armaduras dos Hulkbusters.

3. Proteja o Hulkbuster, vá ao local indicado e suba no F-POD. Destrua os geradores e bata nos botões.

WE CAN USE THEIR TECHNOLOGY

1. Pegue o objeto e leve para o local indicado. Solte-o e proteja dos inimigos.
2. Leve a esfera ao prédio contaminado e proteja o prédio. Pegue a esfera e prossiga.

IT'S TIME TO END THIS

1. Siga até o ponto indicado. Siga o inimigo pelo topo dos prédios, agarre qualquer objeto, trave a mira e acerte-o. Pegue a arma e leve-a ao ponto indicado.
2. Contra Hulkbuster, aperte ✖ e segure ▲ para atingir o chão e atordoar o inimigo. Detone-o e use-o para destruir os geradores.
3. Derrote o Hulkbuster nuclear usando a mesma tática dos outros Hulkbusters, mas fique atento pois conferir mesmo tonto ele continuar à atacar.

WE'VE GOT THE ANTIDOTE NOW!

1. Contra Abomination, repita a tática usada para derrotar os Hulkbusters. Após a animação, escale o prédio indicado e destrua o helicóptero. Quando Abomination arrancar um pedaço de concreto, desvie do golpe e aproveite enquanto ele ficar imóvel para socá-lo.

AS FACES DO GIGANTE

Conheça outras versões do Hulk e descubra como habilitá-las para completar a sua coleção.

CLASSIC HULK
Versão clássica dos quadrinhos, com direito ao calção cor de rosa e tudo mais. Encontre cinco capas de revista para habilitá-lo (veja as indicações no mapa).

GRAY HULK
O Hulk Cinza surgiu após um trauma provocado por seguidas tentativas de separação e união entre Hulk e Bruce Banner. Esta versão era inteligente, porém menor, mais fraca e com personalidade de malandro e mulherengo. Ele surgia apenas durante a noite. Destrua 10.000 objetos para habilitar este Hulk boêmio

MAESTRO
Trata-se de uma versão do Hulk vinda de um futuro paralelo, onde o gigante controlava um mundo destruído pela Terceira Guerra Mundial. Destrua um prédio em cada bairro para destravá-lo.

IRONCLAD
Membro do grupo de super vilões chamado U-FOES. Seu corpo é todo de metal e possui muita resistência. Ele é capaz de aumentar e diminuir seu peso. Para habilitá-lo: derrote a equipe U-FOES na missão "A Friend Who Can Help - Part 2" e faça com que um vilão nocauteie outro. Derrote Abomination para completar.

ABOMINATION
Emil Blonsky, ex-KGB, é contratado pelo exercito americano para capturar o Hulk. Após uma grande exposição aos raios gama, sofreu uma mutação que o transformou no Abominação, maior e com força equivalente ao Hulk. Apenas derrote-o para habilitá-lo.

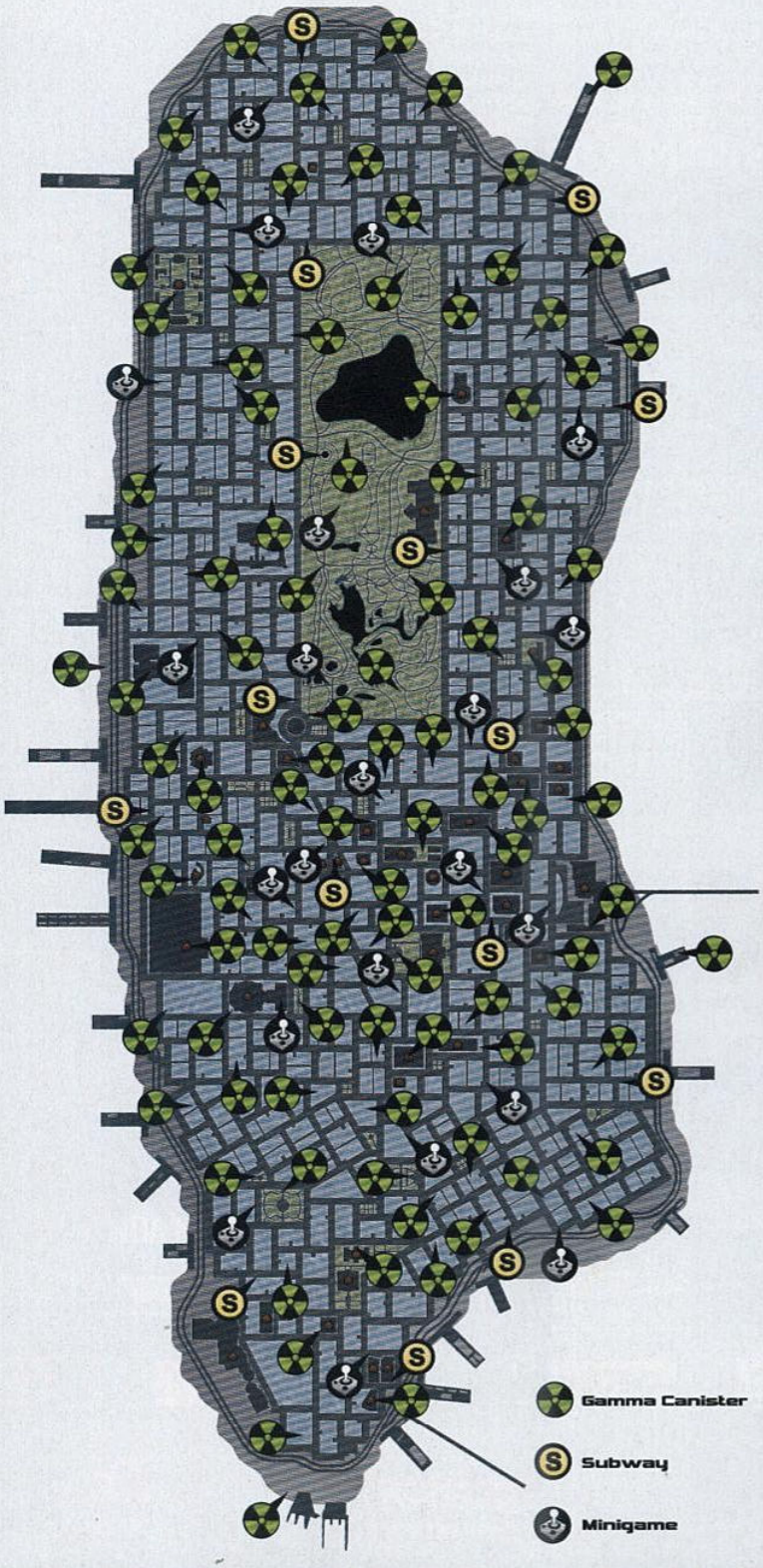
GREEN SCAR
Hulk foi enviado para o espaço e pousou por acidente em um planeta chamado Sakaar, no qual se tornou um gladiador e ficou conhecido como Green Scar. Termine o jogo para habilitá-lo.

THE PROFESSOR
Esta versão surgiu após uma hipnose feita pelo psiquiatra Leonard Sanson. A hipnose fundiu as personalidades de Bruce Banner, Hulk e o Hulk cinza, dando origem ao Hulk mais poderoso de todos. O gigante tinha a inteligência de Banner, a força do Hulk verde e a malandragem do Hulk cinza. Complete todos os Jump Challenges para habilitá-lo.

HULKBUSTER
A armadura "Caça-Hulk" do Homem de Ferro foi criada com a união dos recursos do exercito e a aeronáutica dos EUA. Sua finalidade era capturar o Hulk, vivo ou morto. Para habilitar este personagem é preciso ter um Save do jogo *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* (PS2).

SEGREDOS DE NOVA YORK - 1

Listamos a localização das 100 Gamma Canister para facilitar a sua caçada, mas fique esperto: antes de demolir um edifício, certifique-se de que não há um item no alto do mesmo ou você terá que reiniciar a partida. Revelamos também 15 Subways (estações de metrô, destrua-as) e os 23 minigames. Os 30 locais escuros do mapa representam os Landmarks, pontos turísticos que devem ser destruídos para revelar ícones secretos.



AS CAPAS ESPECIAIS

Ao contrário das Gamma e Fury Canisters, as capas de revistas não estão todas disponíveis desde o início. Para liberá-las, é preciso completar certas missões durante o game e então buscá-las. Veja como desbloquear cada uma e veja as suas localizações no mapa ao lado.

1. Face The Monster

Complete a missão "He Must Not Escape" para revelar esta capa.

2. Bruce and Gioliath

Complete as cinco missões de "The Enclave and Rick Jones".

3. Floptastic Four

Complete as quatro missões de "A Friend Who Can Help".

4. Sonic Assault

Complete as duas missões de "Just Take Him Down" e vá buscar.

5. Bye Bye Bibeast

Complete as cinco missões da fase "A Mass Mind Control Device".

6. Talbot the Madman

Complete as três missões de "This Guy´s Bad News" para revelá-la.

7. Just a Hop, Skip

Ganhe uma medalha no minigame "Destruction in a Single Bound".

8. Blonsky Broken

Complete a missão "Our Old Research Data" para que esta capa surja no local indicado.

9. Turret Syndrome

Complete a segunda missão da fase "The Problem is the Hulk".

10. Fire From the Sky

Complete a terceira missão de "The Problem is the Hulk".

11. Lesser of Two Evils

Complete a segunda missão de "The Lesser of Two Evils".

12. Enclave´s Ultimate Weapon

Complete a terceira missão de "TLesser of Two Evils".

13. This is Only a Test

Complete a segunda missão de "We Can Use Their Technology" para revelar a capa.

14. Betty´s Peril

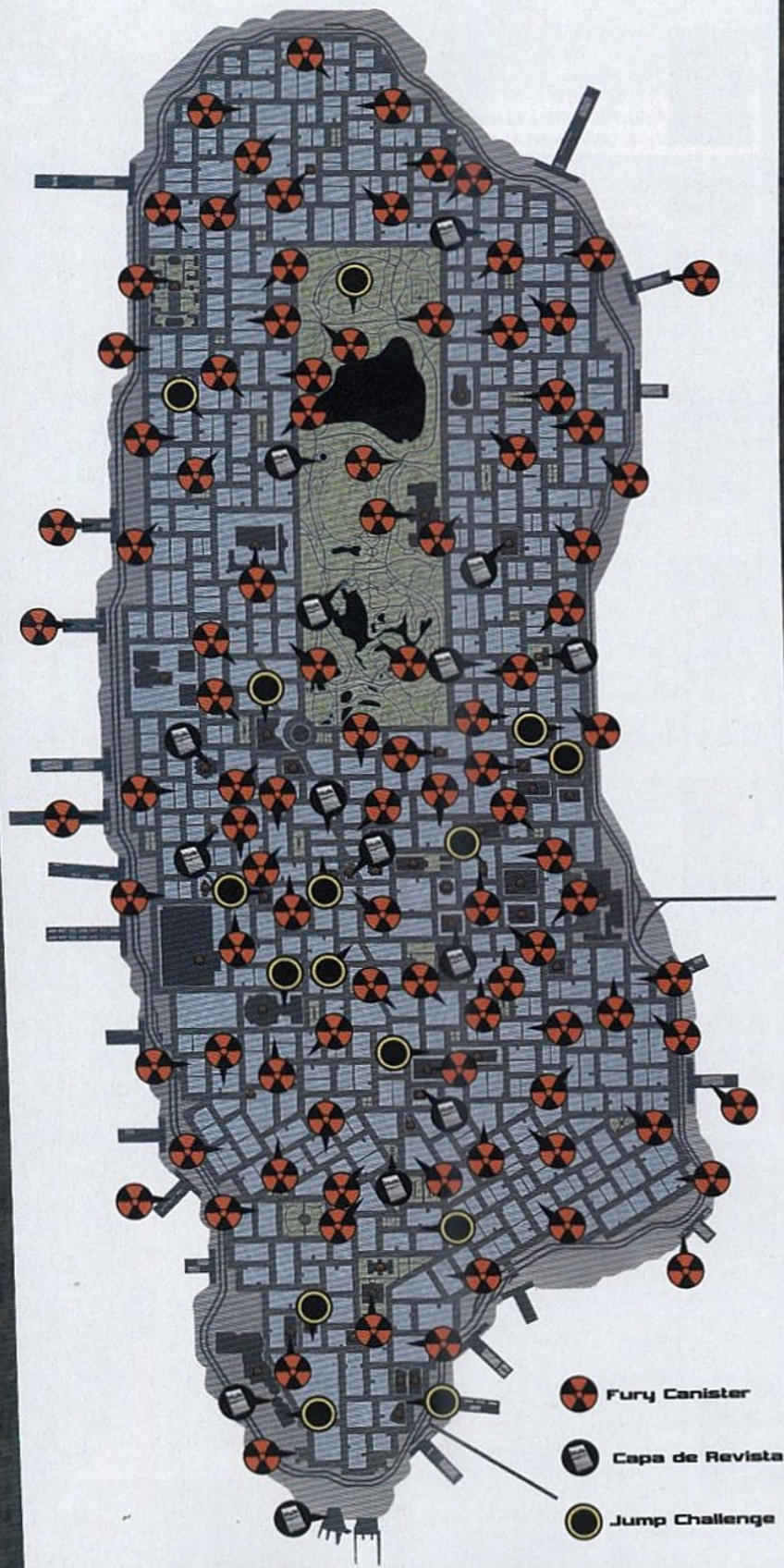
Complete a segunda missão da fase "It´s Time to End This".

15. Abomination

Complete a missão da fase "We've Got the Antidote Now!" para revelar no mapa a última capa do jogo.

SEGREDOS DE NOVA YORK - 2

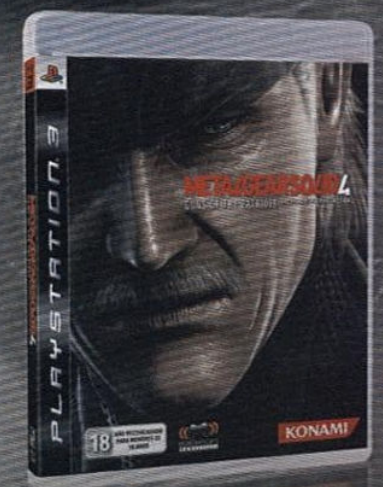
Aqui listamos a localização das 100 Fury Canister, itens que aumentam seu medidor de fúria (antes de demolir um edifício, certifique-se de ter coletado os item no alto do mesmo ou não poderá pegá-lo depois); 15 capas de revista em quadrinhos (confira condições no boxe à esquerda) e os 15 Jump Challenges.



METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

NA SUA **BATALHA FINAL**
O HERÓI DEVE ESTAR SOZINHO



A VENDA NAS LOJAS

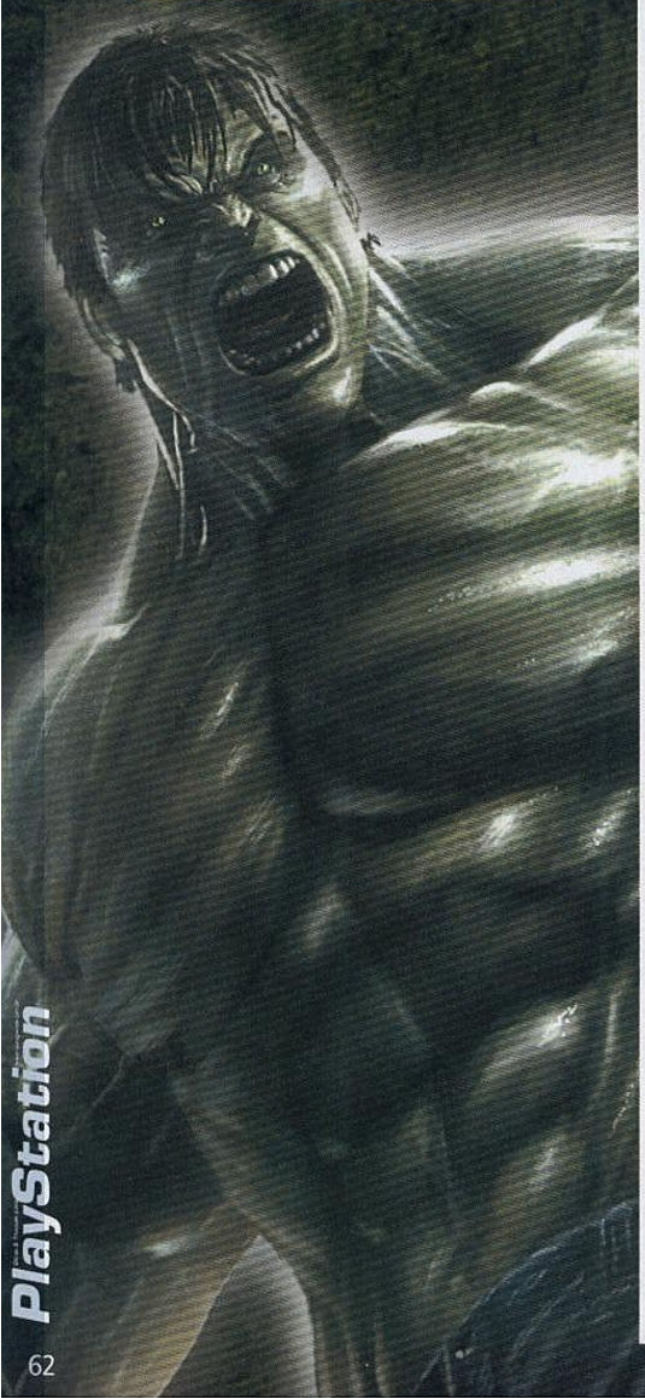
fnac · Saraiva MEGA STORE · WAL★MART · magazineluiza.com · AMERICANAS.com · Submarino · UZ GAMES.com · shoptime.com · brinquedos LAURA · PERNAMBUCANAS · Only Games · CASA&VIDEO · gamers

PLAYSTATION 3 · KONAMI www.konami.com · NC GAMES www.ncgames.com.br

©1987-2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "METAL GEAR SOLID" é uma marca registrada da Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "GUNS OF THE PATRIOTS" é uma marca da Konami Digital Entertainment Co., Ltda. "KONAMI é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. "PlayStation" logos "PLAYSTATION" e "PS" Family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment inc. Os ícones de classificação são marcas registradas da Entertainment Software Association.

DIFERENÇAS FUNDAMENTAIS

O mapa de Nova York da versão de The Incredible Hulk para PlayStation 2 é praticamente idêntico a cidade virtual vista na versão lançada para Playstation 3, porém apresenta algumas pequenas diferenças visuais em sua estrutura. A versão de Nova York para PlayStation 2 conta com uma quantidade reduzida de Landmarks (são trinta ao todo), todos devidamente especificados no mapa. A localização de cada Gamma Canister e Fury Canister também se encontra em pontos diferentes em cada versão. Exceto por isso, as demais localizações (Subway, Jump Challenge e as capas de revista em quadrinhos) são exatamente iguais. Para concluir as diferenças, o personagem secreto Green Scar não existe na versão PlayStation 2.



SEGREDOS DE NOVA YORK - 1

Confira a localização das 100 Gamma Canister e, assim como nos mapas da versão PS3, prevalece a regra: antes de demolir um edifício, certifique-se de que não há um item no alto do mesmo.

LEVI'LARA\TBWA

JÁ QUE VOCÊ NÃO GOSTA DE PERDER, NÃO PERCA O PROCESSO SELETIVO ANHEMBI MORUMBI.

Na Anhembi Morumbi, você conta com uma infra-estrutura moderna e dinâmica, que propicia ao aluno as habilidades necessárias para poder vivenciar as áreas de seu interesse. Além disso, uma nova organização pedagógica relaciona o conteúdo das profissões com a prática exigida pelo mercado de trabalho. O corpo docente é composto de professores comprometidos com o conhecimento global, já que a Anhembi Morumbi faz parte da Rede Internacional de Universidades Laureate, a maior rede de instituições de ensino superior do mundo. Venha conhecer nossos campi. Agende uma visita monitorada.

universidade anhembi morumbi

Mundialmente criativa e inovadora

Laureate International Universities®

www.anhembi.br

0800 015 9020

A MULHER COM O MAIOR BIGODE DO MUNDO.

INACREDITÁVEL?

Inacreditável mesmo é o que a J&J faz pra você.

A J&J disponibiliza o produto que você quer com um preço que você não acredita. Consulte.

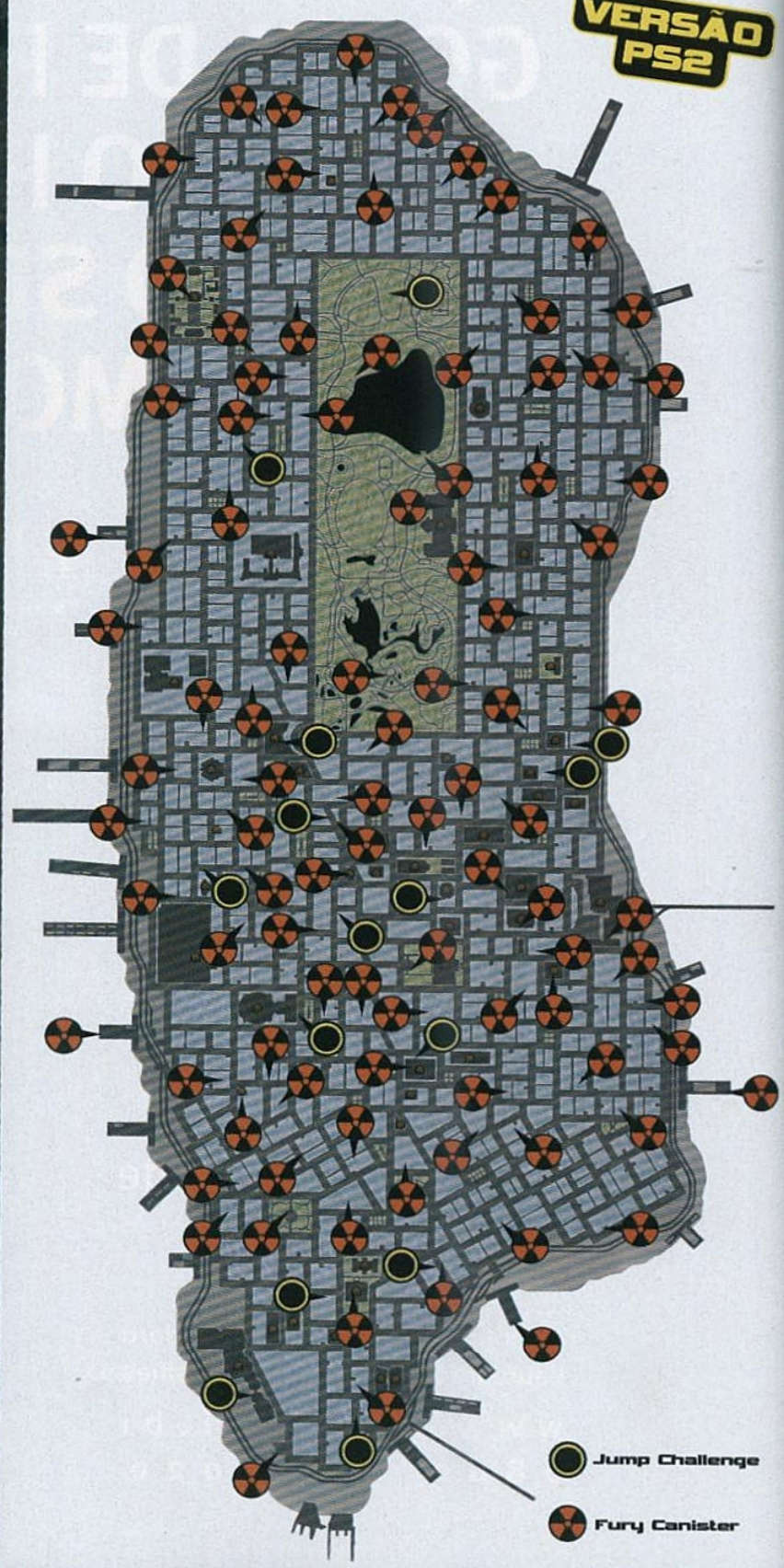
Tudo em acessórios e assistência técnica.
PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com
51 3559 4322
msn: jejimports@hotmail.com

SEGREDOS DE NOVA YORK - 2

Aqui encontram-se as 100 Fury Canister, ou seja, antes de demolir um edifício, certifique-se de que não há um item no alto do mesmo.



D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento

Nintendo Wii
R$ 1100,00

PLAYSTATION 3
R$ 1300,00

XBOX 360
Consulte

Promoção 1
PS2 Slim
R$ 370,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia

Promoção 2
PS2 Slim
R$ 450,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

Cobrimos qualquer oferta.

Shopping Brasil
Rua Santa Ifigênia, 195 - Lj. 7
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3326-3063

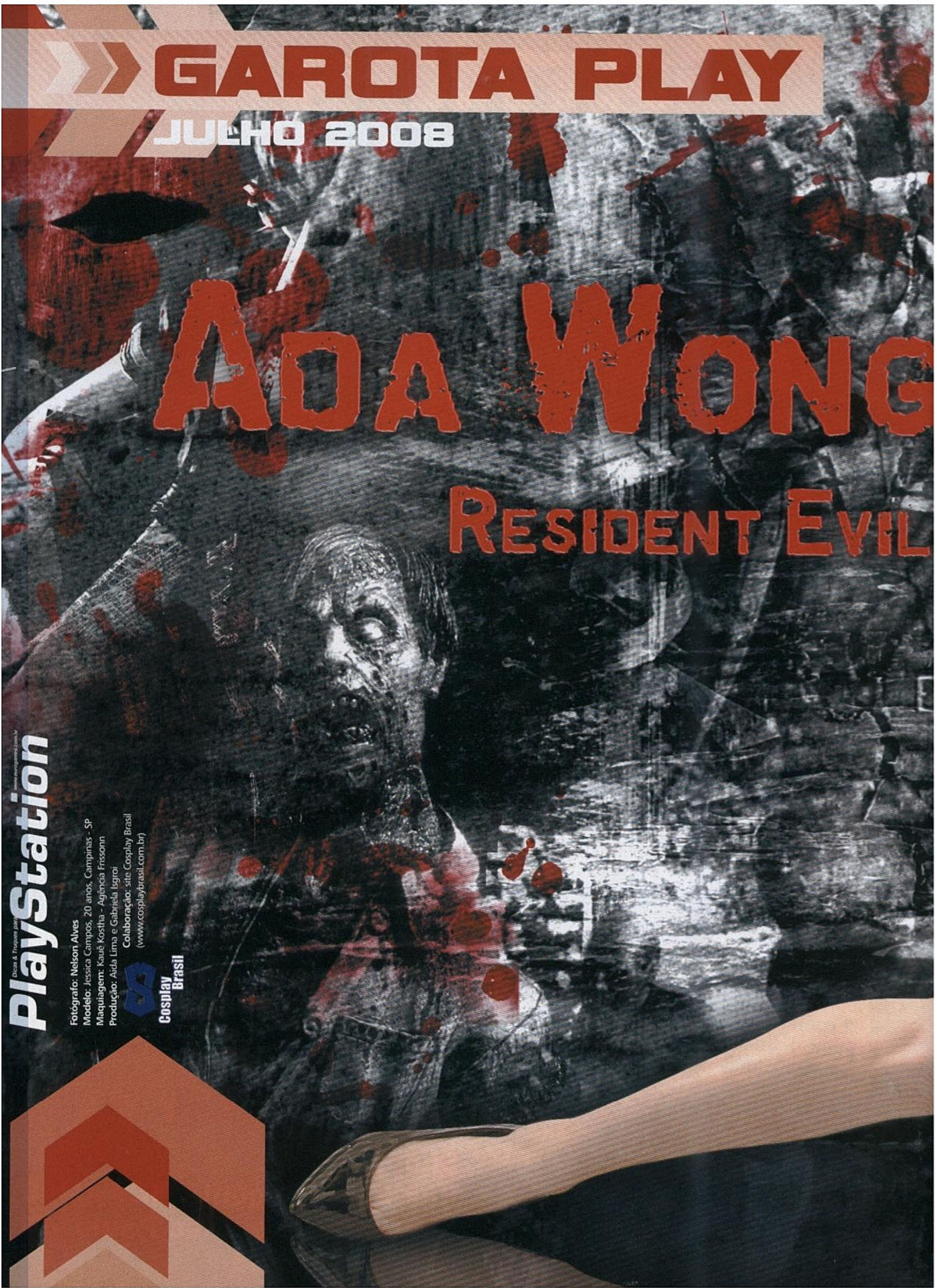
Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj. 8
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3326-0765

GAROTA PLAY

JULHO 2008

ADA WONG

RESIDENT EVIL

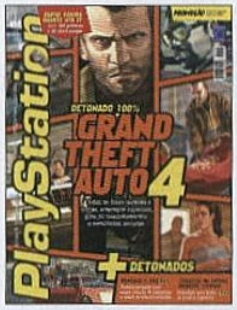


PlayStation

Fotógrafo: Nelson Alves
Modelo: Jessica Campos, 20 anos, Campinas - SP
Maquiagem: Kauê Kostha - Agência Frissonn
Produção: Aida Lima e Gabriela Isgroi
Colaboração: site Cosplay Brasil (www.cosplaybrasil.com.br)

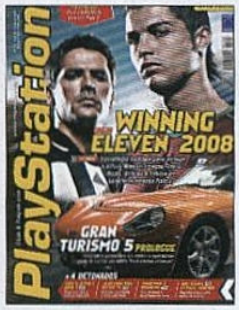
Cosplay Brasil

Compre 2 edições e ganhe 10% de desconto



Ed. 113 **R$ 6,90**

- Detonado 100%: Grand Theft Auto 4, todas as fases normais e extras, empregos especiais, guia de relacionamentoss e namoradas secretas
- Detonado Crônicas de Nârnia, Príncipe Caspin (PS3) e Persona 3 (PS2)

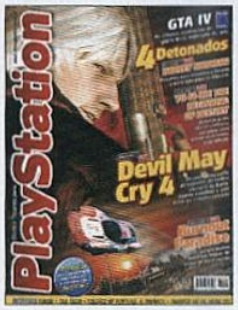


Ed. 112 **R$ 6,90**

- Winning Eleven 2008 (PS2/PS3): estratégia para vencer a difícil disputa Master League
- Gran Turismo 5 Prologue: o mais bonito game de corrida
- Detonados: Naruto, Crisis Core, Lost Planet e Condemned 2

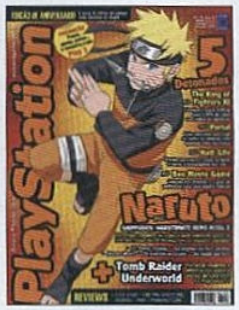
Ed. 111 **R$ 6,90**

- 6 detonados: God of War Chain of Olympus; Fifa Street 3; Lost Via Domus; Silent Hill Origins; As crônicas de Spiderwick; e Mercenaries
- Winning Eleven 2008 agora no PS3: teste em primeira mão do maior futebol



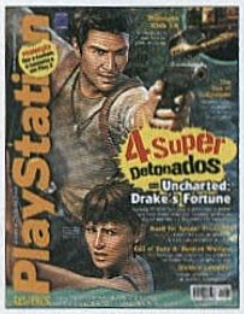
Ed. 110 **R$ 6,90**

- 4 detonados: Devil May Cry 4 (PS3); Harvey Birdman (PS2); Yu-Gi-Oh! The Beginning of Destiny (PS2); e Burnout Paradise (PS3)
- GTA IV: as revelações do game mais esperado do ano
- Reviews: Turok; The Club...



Ed. 109 **R$ 6,90**

- 5 detonados: Naruto Shippuden (PS2); The King of Fighters XI (PS2); Portal (PS3); Half-Life (PS3); e Bee Movie Game (PS2)
- Tomb Raider Underworld: primeiras imagens e informações sobre a estréia de Lara Croft no PlayStation 3



Ed. 108 **R$ 6,90**

- 4 superdetonados: Uncharted: Drake´s Fortune (PS3); Need for Speed: ProStreet (PS3/PS2); Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3); Golden Compass (PS2)
- Midnight Club LA (PS3): as novidades do mais luxuoso game de corrida

Ed. 107 **R$ 6,90**

- 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin´s Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- Reviews: Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Ed. 106 **R$ 6,90**

- 8 Detonados: Dragon Ball Z - Sparking Meteor; Crisis Core: Final Fantasy VII; Crash of the Titans; Spider-Man: Friend or Foe; Siphon Filter: Dark Mirror; e Jackass: the Game
- Detonados Futebol: FIFA 08 e Winning Eleven 2008

Ed. 105 **R$ 6,90**

- Edição especial com 50 lançamentos de PS2, 50 lançamentos de PS3 e 13 lançamentos de PSP
- Detonados: Obscure 2; Manhunt 2; e Final Fantasy X
- Reviews: Warhawk; Lair; Stuntman Ignition; Persona 3

Ed. 104 **R$ 6,90**

- 4 Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome
- Heavenly Sword, Metal Gear 4 e Killzone 2: tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem
- Reviews: Ninja Gaiden Sigma

Compre pelos telefones 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Acesse www.europanet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP ou Fax: (11) 3038-5040 - OFERTA 133

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro: _____ Compl._____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,40 / 3 exemplares: R$ 6,75 / 4 exemplares: R$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares: R$ 12,69. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/07/2008 a 31/07/2008, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

OLÉ GAMES

A LOJA DE GAMES QUE DÁ UM OLÉ NAS OUTRAS

TUDO PARA O SEU VIDEO GAME

Compra / Vende / Troca / Assist. Técnica

Queima Total de jogos (PS2 / PS3) à partir de R$ 50,00

*Aceitamos todos os cartões
Financiamos em até
3 e 6 vezes sem juros

3331-3800

VISA Electron · REDE SHOP · MasterCard · Hipercard · SEDEX

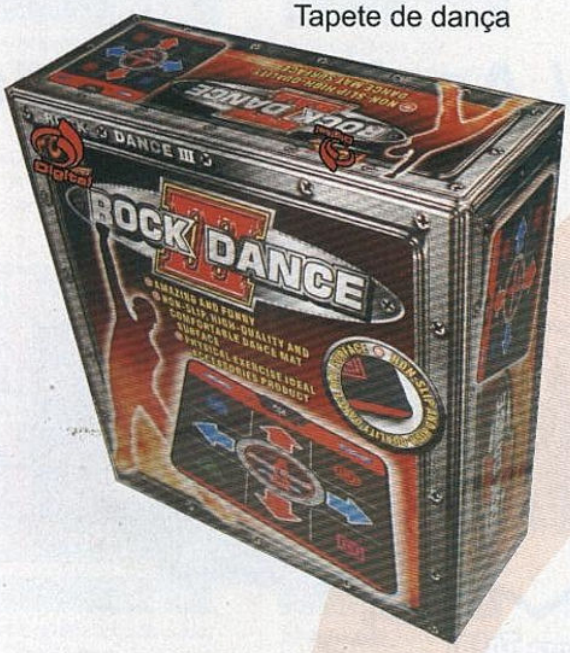
Rua 24 de Maio, 36 - loja 21 - Centro - São Paulo - SP

olegames@globo.com

Estrutura chinesa e brasileira para **melhor atender** sua loja.

Na Digital você encontra mais de 100 itens para sua revenda.

Tapete de dança



Acessórios sem fio para Wii

Cooler USB

Cabo S-Video Stereo

Foco nos resultados da sua loja.

Digital

FÁBRICA NA CHINA

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL

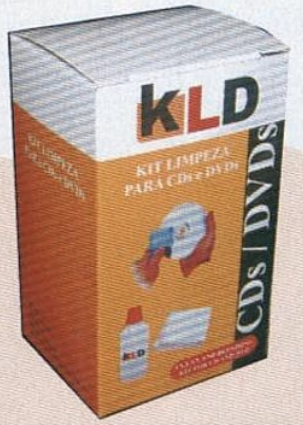
TECNOLOGIA

AGILIDADE

Cabo Óptico

Controle

Kit para limpeza
de CDs e DVDs



Componente AV

Produto X

Completa linha de peças para eletrônicas.
Videogame, notebook, câmera digital, etc.

Televendas (51) 3207.6793
www.digitaldistribuidora.com.br
Vendas msn
vendas01digitalimport@hotmail.com
vendas02digitalimport@hotmail.com

Digital Import
PARTNERSHIP

Parceiros

Logitech
LEADERSHIP GAMER
FOX
Neo
MULTILASER

www.meritopropaganda.com.br

Por Leandro Rodrigues

LEGO INDIANA
THE ORIGINAL ADVENTURES

→Produtora: Traveller´s Tales →Distribuidora: LucasArts →Console: PS2/PS3/PSP →Gênero: Aventura

A maior aventura dos cinemas ficou ainda mais cativante e divertida recriadas com as peças LEGO

AQUI TEM

- ☑ Roteiro do modo principal
- ☑ Personagens Secretos
- ☑ Pontuações "True Adventure"
- ☑ 180 Baús Secretos
- ☑ 18 Encomendas Especiais
- ☑ Localização dos Easter Eggs

AVALIAÇÃO D&T PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,5
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AVENTURA

Interação: ★★★★
Câmera: ★★★★★
Colecionáveis: ★★★★★
Design de cenários: ★★★★★
Chefes: ★★★★★

A Traveller´s Tales utiliza uma fórmula que poderá ser usada para sempre: recriar universos famosos do cinema e literatura usando a temática LEGO. Tudo começou com a recriação de *Star Wars* usando as pequenas peças de brinquedo e o resultado foi um dos jogos de aventura mais deliciosos, divertidos e desafiantes já feitos.

Seguindo a mesma linha, *LEGO: Indiana Jones* reconta as aventuras clássicas dos três filmes de Dr. Jones com humor inocente e desafio impecável. E o próximo passo já está confirmado: em Agosto teremos a próxima estréia, *LEGO Batman*. e ninguém sabe onde isso vai parar. Torcemos por adaptações de *Harry Potter*, *007: James Bond*, *Austin Powers*, *O Senhor dos Anéis* e por aí vai.

ENCAIXES PERFEITOS

A aventura não poderia ser mais divertida. Você passeia por cenários dos filmes na companhia de um personagem controlado pela máquina ou conta com a ajuda de um amigo. A parceria acelera a exploração de cenários e é indispensável para a solução de inúmeros quebra-cabeças inteligentes. É a combinação perfeita das peripécias arqueológicas de Indy e a filosofia educativa "monte e brinque" de LEGO.

Indiana Jones é o personagem central da aventura e aparece em diversas versões, com adaptações de diversas roupas que usou na trilogia cinematográfica. Mas isso não significa que ele é o único LEGO controlável. Você pode habilitar pouco mais de 100 bonecos e esta variedade não é só mera perfumaria, pois há diversas categorias de personagens cada qual, com habilidades ou itens únicos.

Indiana Jones, por exemplo, é o único que pode utilizar chicote para pendurar em mastros, puxar objetos ou para agarrar suas garotas e lascar um beijão. Há várias outras categorias de habilidades, como as mulheres que pulam mais alto ou gritam de forma tão agúda que destróem vidros baixinhos capazes, de passar por pequenos túneis ou até os adoradores de Kali, os únicos capazes de interagir com bizarras estátuas cerimoniais.

Existem ainda personagens que usam pás, chaves de fenda ou até livros para decifrar hieroglifos. Para garantir o dinamismo da aventura, os itens podem ser usados por qualquer personagem, desde que encontre-os pela fase, ou roube de quem os tenha

Apesar de, estruturalmente, *LEGO Indiana Jones* ser praticamente idêntico a versão referente a *Star Wars*, há algumas novidades bacanas. Há muito mais animações de golpes, como voadoras, croques na cabeça e ataques, sempre bem-humorados. O acervo de veículos também é muito maior, com direito a motos, barcos, caminhões e também transportes animais, como cavalos e elefantes.

No campo dos segredos, nada poderia ser tão arqueologicamente divertido: existem 180 baús escondidose todos exigem que você pense como Indiana Jones para encontrá-los. O fator motivante é que o menu central é a faculdade onde Jones lecionava, e os tesouros encontrados ficam em exposição na ala do museu.

Indiana Jones não tem medo de apelar e usa arma toda hora

JONES

FASES BÔNUS

Depois de coletar todos os itens secretos disponíveis no jogo, faça os seguintes procedimentos para liberar as três fases bônus.

1. Vá ao Indy´s Office, na faculdade. Pegue as cinco peças: **A.** cave no lado esquerdo; **B.** reverencie a estátua e suba com um baixinho; **C.**. destrua o ferro com bazuca; **D.** pule alto com uma garota; **E.** use um arqueólogo para ler os hieroglifos. Monte as peças e destrua para pegar a chave.
2. Vá ao museu, use a chave, pegue o diamante no chão e coloque-o no alto.

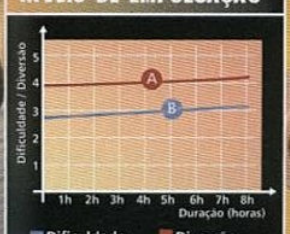
EXCELÊNCIAS

BACIADA
Mais de 100 bonecos para colecionar

OSCAR
Melhor adaptação de cinema já feita para videogames. Bravíssimo!!!

FEBRE DO OURO
Maior coleção de tesouros que um arqueólogo já sonhou. Ouro!!!

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A Lego tem como grande trunfo a diversão. O jogo consegue manter o ritmo do começo ao fim, sem deixar a peteca cair. Destaque especial para as cenas de animação.

B O jogo não tem grandes pontos de dificuldade. Os personagens possuem continues infinitos e também é possível habilitar energia infinita. A maior dificuldade é encontrar todos os itens secretos que pode dobrar a vida útil da aventura. Como prêmio ainda existem 3 fases bônus para pegar 1 milhão de peças.

» Os desafios são divertidos e exigem que você preste muita atenção em tudo que há à disposição (e escondido) nos cenários

ROTEIRO

Lego Indiana Jones é um jogo razoavelmente fácil, por isso, ao invés de oferecer um passo-a-passo óbvio, separamos apenas as dicas para vencer os momentos cruciais de cada uma das fases.

RAIDERS OF THE LOST ARK (OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA)

THE LOST TEMPLE

1. Ao chegar à parede de pedra, escave a cabeça do chão e coloque-a no pedestal do lado direito. Empurre as estátuas dos dois lados e pise nos dois botões que surgem.

2. Dentro da caverna, suba com o Indiana e coloque a caixa sobre o botão do meio. Pise no dispositivo da esquerda e espere o seu parceiro passar, depois pise no botão da direita.

INTO THE MONTAINS

3. Na batalha no saloon, sem se aproximar do chefe, jogue cadeiras nele. Seu alvo muda para um cara atrás do balcão. Continue jogando cadeiras e depois volte ao alvo inicial.

4. Use o peso do cavalo para ativar o elevador. Pegue a bazuca, destrua a caixa de metal ao lado da ponte, e destrua o caminhão.

CITY DANGER

5. Toda vez que um macaco aparecer é para exibir algum objeto que você precisa. Procure uma banana e jogue para o safado.

6. Na cena final, bata em um guarda e roube o chapéu dele. Siga até a guarita e engane o soldado. Conserte o jipe e corra com tudo para o portão à direita.

THE WELL OF SOULS

7. Indiana Jones morre de medo de cobras. Quando uma estiver na tela, mude de personagem e acabe com elas, seja na porrada ou com fogo.

8. Sempre que se deparar com um painel com hieroglifos, procure um personagem que tenha o livro azul. Repita a seqüência de símbolos que aparece para abrir a passagem secreta.

9. Contra a cobra gigante, pegue as tochas na parede do lado esquerdo e jogue no bicho.

PURSUING THE ARK

10. O trem da primeira tela funciona como uma espécie de ponte. Pegue uma pá e cave os lugares indicados para pegar as partes do trilho.

11. Contra o fortão, pegue a bigorna em frente ao avião e deixe o inimigo acertá-la. Entre no avião, destrua o caminhão, monte as peças e faça outra bigorna. Repita a estratégia.

OPENING THE ARK

12. Na tela do submarino, depois de montar o canhão, atire na parte verde dos alvos ao fundo. Esta é a única maneira de abrir o portão.

13. Quando aparecer o portão com um número, você precisa formar o mesmo número na placa ao lado. Vale tudo: colocar vaso e o amigo sobre os botões. O negócio é repetir.

TEMPLE OF DOOM (TEMPLO DA PERDIÇÃO)

SHANGHAI SHOWDOWN

14. Pegue quatro diamantes e jogue-os para os homens de preto no alto da tela. O primeiro está

no centro da tela; o segundo está no armário da esquerda; para pegar o terceiro, puxe a corda no centro da tela e destrua os balões; o quarto está no armário da direita.

15. Na segunda tela, monte o carro e derrube o portão de madeira. As peças estão uma do lado direito: use um baixinho e suba pelo duto; a outra está do lado esquerdo suba com a mulher:

PANKOT SECRET

16. Suba com o elefante na balança para fazer o portão do castelo subir.

17. Na sala de jantar, siga até o sino e use o chicote para derrubar a chave da alavanca.

THE TEMPLE OF KALI

18. Para ativar a ponte da primeira tela, pegue as tochas acesas e coloque-as na beirada da ponte.

19. No confronto com o chefe, derrube os bonecos com cabelo negro. Pegue o cabelo, coloque na cabeça e faça reverência às estátuas.

FREE THE SLAVES

20. Na área inicial, suba na passagem do lado esquerdo e monte as peças. Puxe a caixa com o chicote e monte o novo pacote de peças. O carrinho vai descer e eliminar a parede.

21. Use a seqüência de plataformas para chegar ao outro lado. Libere o baixinho no alto da plataforma e ele vai abrir a porta no final.

ESCAPE THE MINES

22. Monte o trilho e empurre o vagão até o final do caminho. Suba e pise com os dois personagens na plataforma para conseguir levantar o vagão.

23. Na perseguição sobre os trilhos, acerte todos os símbolos vermelhos que aparecem. Somente deixando todos com a cor verde será liberada a passagem para o final da fase.

BATTLE ON THE BRIDGE
TRUE ADVENTURE

24. Na cena com três estátuas: use o baixinho para reverenciar as três. Pegue as peças que aparecem e coloque-as na porta do lado direito.

25. Na luta na ponte, espere o inimigo atacar um dos seus personagens; mude rapidamente para outro personagem e acerte-o. Em seguida, roube uma espada e acerte as quatro cordas da ponte.

THE LAST CRUSADE (A ÚLTIMA CRUZADA)

THE HUNT FOR SIR RICHARD

26. Pule sobre os toldos do começo da fase para chegar até o local onde está a chave. Acione a alavanca e passe pela ponte para chegar ao lado importante da cidade.

27. No barco, passe por cima do seu inimigo. O importante é fazer ele sair de lá e ficar em terra firme. Quando isso acontecer, soque-o.

CASTLE RESCUE

28. Algumas armaduras estão segurando espadas: pegue-as e jogue na corda que está segurando o portão.

29. Na área em chamas, acerte os objetos nas estantes e as escale para chegar do outro lado. No centro da sala há uma estátua dourada, acerte-a e use o escudo como uma plataforma.

MOTORCYCLE ESCAPE

30. Perto da ponte quebrada, use a bazuca para destruir as peças de metais. Depois disso monte a engenhoca e puxe a ponte para o alto.

TROUBLE IN THE SKY

31. Na cena inicial, depois que o vilão subir no palco, pegue as garrafas em cima das mesas do lado direito e jogue nele.

32. Na praia pule nos objetos e os use como plataforma para superar os muros. Use o boné dos guardas para se infiltrar nos esconderijos inimigos.

DESERT AMBUSH

34. Use o cavalo para pular sobre os edifícios.

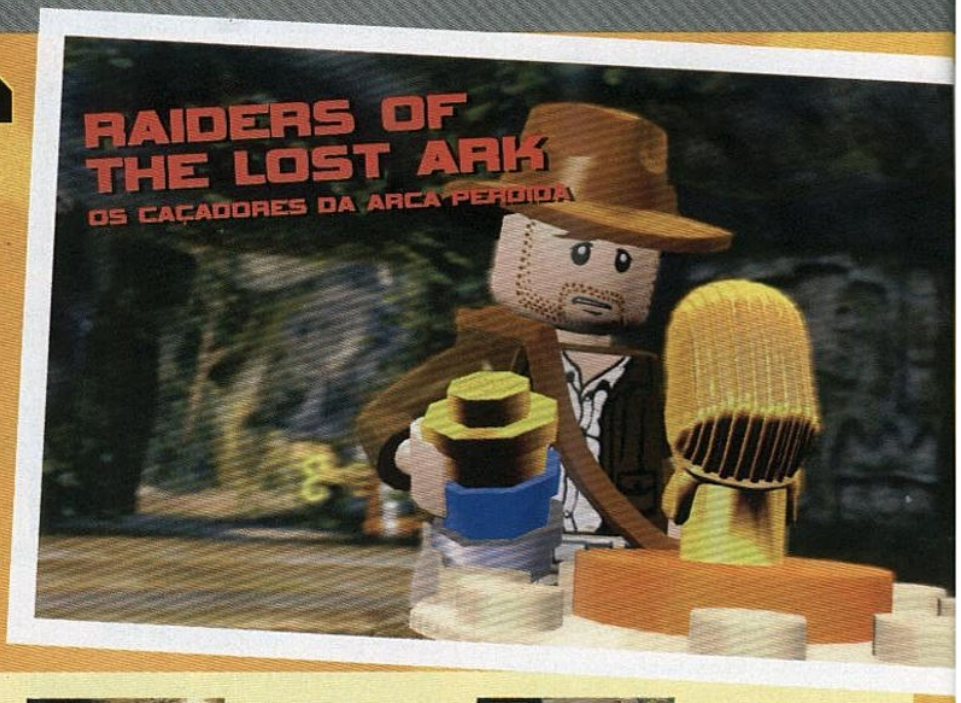
35. Contra o tanque, destrua todas as peças ao redor e monte as minas no chão. Fique entre o veículo e a mina para vê-lo explodir.

THE TEMPLE OF THE GRAIL

36. Corra até os caminhões e acerte o ferro que segura a capota.

PEÇA POR PEÇA

Um dos maiores atrativos dos jogos da franquia *LEGO* são as quantidades insanas de itens secretos para encontrar. A seguir, revelamos a localização – com fotos e dicas – de todos os segredos desta aventura de Indiana Jones.



1. THE LOST TEMPLE TRUE ADVENTURE = 30.000

B1. No começo da fase, siga para o lado esquerdo e verifique atrás da árvore, no fundo do cenário.

B2. Encontre três estátuas: uma ao lado esquerdo, outra após da ponte e mais uma descendo a escada.

B3. Confira o brilho atrás das plantas, à direita na área onde as duas aranhas gigantes aparecem.

B4. Do lado direito do baú anterior, use a alavanca. Desça até o barco e siga pela passagem.

B5. Dentro da caverna, depois de desativar as lanças, dê a volta no pilar do lado direito. Ele não aparece de longe.

B6. Na área onde as pedras giram, use um personagem para atirar na grade e pegue o baú e o C3PO.

B7. Na área das cabeças que rolam, reverencie a estátua. Desça a escada e use um arqueólogo para abrir a porta.

B8. Quando Indiana é perseguido pela bola, no final do percurso, seja rápido e pegue-o perto da saída porta.

B9. Depois da perseguição, vire para o lado direito, jogue uma bomba e veja dentro da boca da escultura.

B10. Na área do avião, com qualquer personagem verifique o canto esquerdo da tela, no meio da vegetação.

Paralel Post. Perto do **B7**, siga até o vidro e use uma bomba para destrui-lo. A caixa postal está perto da escada.

2. INTO THE MOUNTAINS – TRUE ADVENTURE = 35.000

B1. Na sala inicial, pule nas duas cordas ao lado direito para apagar o fogo e depois entre no meio da lareira.

B2. Na sala inicial, com a mulher suba a escada ao lado esquerdo e ative a alavanca. Siga pela nova passagem.

B3. Monte três bonecos. O primeiro perto do saloon, o segundo acenda a dinamite e o terceiro depois da ponte.

B4. Destrua a porta da terceira casa, antes da ponte. Entre e pegue o baú que está ao lado da janela.

B5. Cave nas marcações em frente aos cavalos. Monte o veículo de neve e passe por cima das cinco marcas.

B6. Na caverna, entre no duto com um baixinho. Use o Indiana para atravessar o vão entre as plataformas.

B7. Congelado antes da entrada da segunda caverna. Use a garota para gritar. Isso também libera o Han Solo.

B8. Antes de sair da caverna, use um arqueólogo para abrir o painel. Suba e pegue o baú que surge no alto.

B9. Abra os portões e destrua o barril. Ative o elevador do lado direito e use a mulher com a chave de fenda.

B10. Volte à área anterior, pegue uma tocha acesa e coloque fogo na taça dourada. Use uma mulher.

3. CITY OF DANGER - TRUE ADVENTURE = 50.000

B1. Na segunda tela, no beco do lado esquerdo. Use a bazuca para eliminar todas as flores. Monte a escada e suba.

B2. A direita do baú anterior. Suba a escada e use a bazuca para destruir a porta de vidro. Está do lado da janela.

B3. Use um chapéu de guarda para entrar na base inimiga em frente ao portão duplo. Entre e puxe a alavanca.

B4. Depois do portão duplo, entre na passagem com um baixinho e, lá em cima, troque e use o Indiana.

B5. Do lado oposto ao baú anterior, use um guarda para entrar na base adversária. Monte as antenas.

B6. Destrua as vigas cinza que ficam do lado direito. Entre e suba até o telhado. Monte a caixa e jogue-a lá de cima.

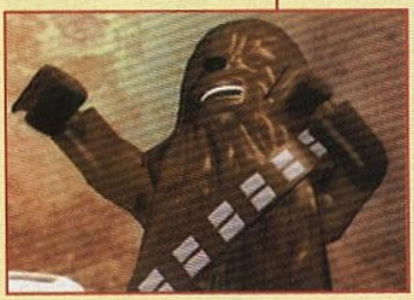
B7. Na área do segundo macaco, monte a escada do lado direito, ande pela lateral do prédio.

B8. No telhado, olhe a parte baixa e desça pelas alças. Volte pelo mesmo caminho para não perder a vida.

B9. No telhado, do lado direito, destrua o ventilador e monte-o. Suba no telhado mais alto para encontrar.

B10. Destrua a grade que obstrui o duto, use um baixinho para subir e troque por uma mulher para pegar.

Paralel Post. Na área onde você monta um caminhão, use um arqueólogo para abrir a passagem. Suba nos pisos iluminados para a encomenda aparecer. Com um baixinho, entre no duto e encontre **Chuwbacca**.



4. THE WELL OF SOULS TRUE ADVENTURE = 50.000

B1. Na sala inicial, pegue uma tocha e siga para o lado esquerdo. O baú está no meio das cobras.

B2. Na segunda sala, vire para o lado esquerdo e jogue uma espada na corda que está no alto.

B3. Na sala do baú anterior, quebre todas as peças do lado esquerdo e siga para a próxima sala.

B4. Ative a alavanca do lado esquerdo e quebre a parede dourada que aparece também à esquerda.

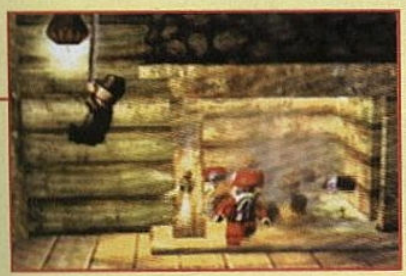
B5. Na sala do baú anterior, monte a escada e destrua a estátua cinza do lado esquerdo.

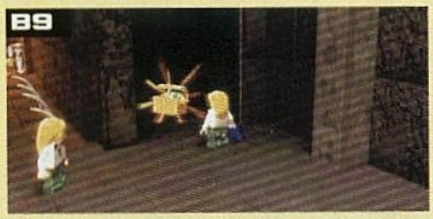
B6. Pule no cipó e desça até a parte mais baixa. Está ao lado direito, no meio de um monte de peças.

B7. Na caverna, logo depois de passar pelos cipó. Pule nos beirais dos pilares para conquistar o baú.

B8. Na sala onde caem cobras do teto, pule em todas as alças para revelá-lo.

Paralel Post. No B3, use um guarda para abrir a porta. Destrua a lareira e **Papai Noel** (!?) vai surgir. A encomenda está do lado de fora a coloque na caixa em frente ao saloon.



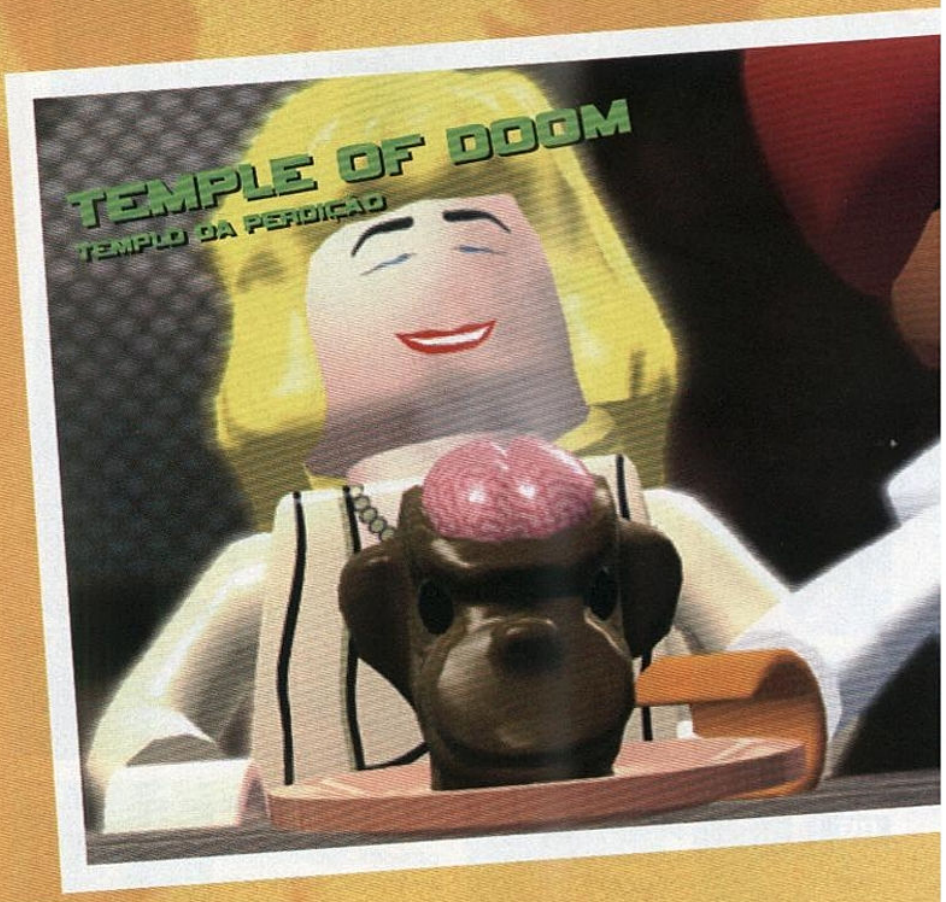


B9. Entre na passagem do lado esquerdo, pegue a peça que falta no fundo e, depois dos espinhos, use um arqueólogo para decifrar o enigma.

B10. Depois de eliminar a cobra gigante, use Indiana Jones para chegar ao lado esquerdo. Pule no espaço na parede.

Paralel Post. No mesmo local do **B10**, quebre tudo e entre na passagem. Monte todas as peças e destrua todas as flores que aparecem para poder pegar a encomenda. A caixa está na mesma sala, porém um pouco mais ao fundo.

5. PURSUING THE ARK
TRUE ADVENTURE = 47.000



B1. Siga para o lado direito, monte a passagem e continue o caminho, pelo duto, com um baixinho.

B2. Suba no carro e pule na parte mais alta. Cave e caia dentro da cela onde está o baú.

B3. Destrua as caixas do lado esquerdo, atire na grade no fim da passagem e use um arqueólogo.

B4. No segundo cenário, destrua o carro de lata que está bem na sua frente e entre na caverna.

B5. No terceiro cenário, verifique a torre do lado esquerdo. Monte a escada para subir.

B6. Coloque o carro sobre a plataforma no lado direito da tela, suba na torre e pegue o baú.

B7. Destrua o portão no meio das torres. Monte o barco e passe por cima das flores.

B8. Perto do avião, siga para o lado direito e acabe com os alvos. O baú aparece depois de destruir todos os alvos.

B9. Encontre três caixas de peças: uma na cabana; a outra está enterrada no lado esquerdo; e a última está no coqueiro.

B10. Durante a perseguição de carro, suba no jipe que aparece no fundo da tela.

Paralel Post. Na área do **B3**, use o guindaste para erguer o seu companheiro. Use a nova escada.

6. OPERING THE ARK – TRUE ADVENTURE = 50.000

B1. Na sala inicial, siga para o lado direito. O tesouro está submerso, embaixo da escada, do lado oposto.

B2. Use o guarda para entrar na área inimiga. Monte o barco e use-o para pegar o baú do outro lado.

B3. No lado esquerdo, suba pela escada e use um personagem baixinho para passar pelo duto.

B4. Use granadas para destruir as duas escotilhas da parte superior do submarino.

B5. Use um guarda para bater na porta ao fundo da área do caminhão. Entre e quebre tudo para achar o tesouro.

B6. No quebra-cabeça da porta: forme o número 7 para abrir a porta do depósito, ao lado do caminhão.

B7. Na área onde você conserta o caminhão, abra o portão, acione as duas cordas e cave.

B8. Use um personagem equipado com uma bazuca e destrua a entrada da caverna para entrar e pegar o baú.

B9. Do lado direito, use um arqueólogo para abrir a passagem e pegue o baú na caverna.

B10. Na área da batalha final, ao lado esquerdo, cave no local indicado e monte o carrinho.

Paralel Post. Na área do **B7**, use um arqueólogo para abrir a passagem secreta. Na nova sala, monte as peças, pegue a embalagem e poste-a na caixa ao fundo.

1. SHANGHAI SHOWDOWN - TRUE ADVENTURE = 52.000

B1. Jogue uma espada na corda que prende o escudo. Suba nele e atropele três mesas cinzas na parte inferior da tela.

B2. No lado direito, empurre o tambor azul para o lado direito e suba nele para alcançar o baú.

B3. Entre no duto com um baixinho. No alto da tela, siga em frente e pegue as peças no final da plataforma.

B4. Do lado esquerdo, suba na corda e faça uma reverência para a estátua. Suba no balão e siga até o final da tela.

B5. Destrua a porta de ferro do lado esquerdo. Cave o local indicado e coloque-o na plataforma.

B6. No lado oposto do baú anterior, use as cordas para chegar ao fundo. Pule nos toldos e pegue o baú.

B7. Do lado direito, use o arqueólogo para abrir a passagem, monte a alavanca e depois entre no duto.

B8. Suba na empilhadeira e espere o outro personagem levantar você para alcançar o baú.

B9. Perto do avião, derrube a caixa que está do lado direito, passe pelo duto e pule para alcançar o baú.

B10. No hangar, siga pela esquerda e jogue uma espada na corda vermelha em cima da porta.

Paralel Post. No mesmo lugar do **B9**. Pule na corda para girar a hélice. Suba, pegue a caixa e poste-a na plataforma superior.

2. PANKOT SECRET TRUE ADVENTURE = 52.000

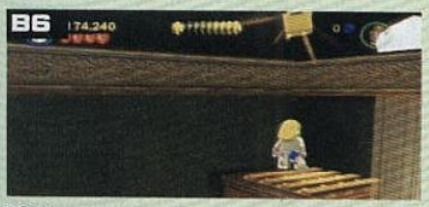
B1. Logo no começo da fase, verifique os arbustos que estão à direita dos elefantes, juntos ao morro.

B2. Suba no bote que está do lado da ponte. Siga o caminho da esquerda e cave no local indicado.

B3. Com uma pá, siga pela passagem do lado esquerdo com Indiana. Cave o local indicado para achar o baú.

B4. Depois do jantar exótico, siga pelos corredores e destrua o vaso no final do segundo corredor.

B5. No quarto do lado direito, dê um soco na porta do guarda-roupa do lado direito.



B6. No segundo quarto, empurre a cama e suba na plataforma do lado direito.

B7. Dentro da passagem secreta. Verifique a porta do lado direito, pouco antes da teia de aranha.

3. THE TEMPLE OF KALI - TRUE ADVENTURE = 50.000

B1 - Bem no começo da fase. O baú está no alto, em cima de uma plataforma, use uma mulher para pegá-lo.

B2 - Encontre três caveiras. Uma abaixo do baú anterior, a segunda perto da escada e a outra nos pilares giratórios.

B3- Siga para o lado direito, desça a escada e pule nas pedras que estão do lado esquerdo.

B4. Siga para o lado esquerdo. Reverencie a estátua para abrir o portão.

B5. Ao lado do pilar giratório, jogue uma bomba na grade e pule para segurar na barra logo abaixo.

B6. No alto do primeiro pilar, suba pela corda e use a barra branca para chegar lá.

B7. No templo, siga para o lado esquerdo e use a chave de fenda para consertar a máquina azul.

B8. Após sair da primeira sala, vire à esquerda e pule com uma mulher para alcançar o baú.

B8. Vá para o lado esquerdo do templo e suba pela escada. A viga vai cair e liberar uma nova passagem.

B9. Na sala com diversas aranhas, use o chicote do Indiana para abrir a passagem do lado esquerdo.

B9. Siga para o lado esquerdo do templo. No fundo do cenário acione a alavanca e pule nas plataformas.

B10. Assim que passar pela sala das aranhas, destrua os vasos do lado direito do corredor.

B10. Está no alto da estátua, no centro do templo. Suba pelo lado esquerdo e use as barras brancas.

Paralel Post. Depois do jantar, pule na plataforma ao lado direito e siga para a direita.

Paralel Post. Do lado direito do templo, monte a máquina e use um arqueólogo.

4. FREE THE SLAVES - TRUE ADVENTURE = 65.000

B1. Do lado esquerdo, use a corda para subir e alcançar a passagem no alto. Passe com um baixinho pelo duto.

B2. Do lado direito, faça uma reverência à estátua. Uma nuvem de vapor vai surgir e fazer seu personagem levitar.

B3. Na sala seguinte, use Indiana para derrubar as peças. Monte a caixa e suba com uma mulher.

B4. Do lado direito da próxima sala. Desça e siga pela parte baixa da caverna até o final do caminho.

B5. Pegue a roda ao lado da dinamite e coloque-a na plataforma verde. Suba pelo elevador e pegue o baú.

B6. Vá até o segundo elevador. Destrua todas as peças que estão por lá e o baú vai aparecer automaticamente.

B7. Monte a escada do lado esquerdo e faça reverência à estátua. Ela vai desaparecer e dar lugar ao baú.

B8. À direita do baú anterior. Em seguida, use um guarda para entrar na base inimiga e encontrar a princesa Lea.

B9. Encontre as três caveiras enterradas. Do lado esquerdo; outra do lado direito e uma na parte baixa.

B10. Use um baixinho para subir e use os beirais do lado esquerdo para chegar até o baú.

Paralel Post. Na área do primeiro elevador, siga até o fundo usando o chicote. Destrua a grade, pegue a encomenda e volte tudo. Passe pelas plataformas usando o chicote.

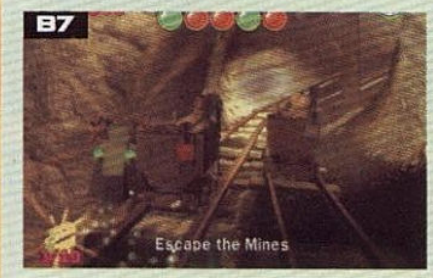
5. ESCAPE THE MINES - TRUE ADVENTURE = 130.000

B1. Verifique a plataforma mais baixa, ao lado direito. Pegue o baú com qualquer personagem.

B2. Use um baixinho e entre no duto do lado esquerdo. Faça uma reverência a estátua para o baú aparecer.

B3. No fundo da caverna, do lado direito. Use uma mulher para chegar na passagem no alto.

B4. Monte o carrinho de mineiro do lado direito e suba com a mulher na plataforma.



B5, B6, B7, B8, B9, B10 Acerte todos os alvos que aparecem durante o circuito sobre os trilhos na caverna.

Paralel Post. Do lado esquerdo, no fundo do cenário. Use um arqueólogo para abrir a passagem. Cave a encomenda e coloque-a na caixa postal do lado direito da mina.

B6. Dentro do quinto buraco com folhas.

6. BATTLE ON THE BRIDGE TRUE ADVENTURE = 80.000

B1. Assim que a fase começar, atire com a bazuca na grade formada de peças cinzas e pegue-o.

B2. Corra pelo túnel que está inundado e pegue o baú no caminho. É bom correr muito.

B3. Depois de sair da caverna, desça até a parte mais baixa da montanha e pegue o baú.

B4. Atrás das grades, no centro da tela, use um baixinho no duto no lado esquerdo da cachoeira.

B5. Na terceira tela, use o arqueólogo para abrir a passagem e suba pelas plataformas.

B7. Atrás da rocha em frente a caverna.

1. THE HUNT FOR SIR RICHARD TRUE ADVENTURE = 50.000

B1. No começo da fase, use a mulher para subir na sacada e use a bazuca no vidro.

B2. Do outro lado da ponte, use um baixinho para passar pelo duto que você mesmo montou.

B3. Do lado direito, use uma mulher para gritar e quebrar o vidro. Pegue a moto e passe por cima .

B4. Dentro da biblioteca. Pegue as espadas e corte as cordas do lado esquerdo do cenário.

B5. No lado direito, use a bazuca nas placas de metal. Depois, usando um guarda, entre na base.

B6. Encontre as cabeças de cinco caveiras e volte até o começo da fase para pegar o baú.

B7. Pule na corda em frente às grades, use um baixinho e suba pelo duto do lado esquerdo.

B8. Cave o local que está brilhando, Pegue o vaso que apareceu e coloque-o em cima da plataforma.

B9. Depois de passar pelos portões das caveiras e pule nas pedras na parte mais baixa do cenário.

B10. Ande pelo local vazio, do lado esquerdo do cenário, e monte o rosto sorridente com flores.

Paralel Post. Depois da ponte, desça pelo buraco. Cave a peça para descobrir a encomenda.

B8. Na sala inundada com água, empurre o caixão para o fundo do cenário e pule na madeira que surge.

B9. Pilote o barco e atropele 10 bóias no rio. Não se preocupe com o chefe, pois ele não vai atrapalhar.

B10. Siga até o fim da região do rio, conserte e suba no guindaste até o alto da torre para encontrar o baú.

Paralel Post. Ative a alavanca perto do **B2** para abrir a comporta no rio. Prossiga nadando.

2. CASTLE RESCUE - TRUE ADVENTURE = 35.000

B1. Destrua quatro armaduras que estão com um livro vermelho na mão. Na primeira sala há um; no corredor seguinte há outros dois; dentro da passagem secreta do **B3** está o último.

B2. No final do corredor, suba no armário ao lado esquerdo e use uma mulher para pular.

B3. No final do corredor, ao lado direito, use a estátua e passe. Siga para o lado direito com um baixinho.

B4. Na área do fogo, dentro da biblioteca, use o pai do Indiana para abrir o tabuleiro com escritas secretas.

B5. Depois de montar a ponte sobre o varal, destrua a caixa de metal e pegue o baú do outro lado.

B6. Também na área do fogo, ao lado esquerdo, passe pelo duto com um personagem baixinho.

B7. Fora da mansão, suba a escada do lado esquerdo, passe pelo portão da base inimiga e destrua o portão.

B8. Saia da base inimiga e siga até os fundos. Atire com a bazuca na escada e suba até o baú.

B9. Empurre a estátua do alto da sacada. Quando ela cair, vai revelar um baú no meio dos destroços.

B10. Na mansão, destrua o armário de metal, pegue a peça e coloque-a no tabuleiro na parede.

Paralel Post. Dentro da passagem secreta do **B3**. Puxe a alavanca ao lado esquerdo.

3. MOTORCYCLE ESCAPE
TRUE ADVENTURE = 100.000

B1. Na sala inicial, atire na grade e pegue a peça no armário. Coloque no centro do cenário.

B2. Destrua a âncora que segura os barcos. Siga para o lado direito e pule na plataforma.

B3. Andando com as motos no jardim. Passe por cima de todas as flores e arbustos do local.

B4. Use uma bazuca nas grades, para liberar a caverna. Pegue o baú depois da segunda rampa.

B5. Dentro do galpão. Verifique o local que tem uma porta entreaberta. O baú está lá dentro.

B6. Depois de passar pela segunda guarita, procure pelo brilho dourado atrás de um dos arbustos.

B7. Limpe a área da presença de inimigos e use a alavanca do poço. O baú está dentro do balde.

B8. Entre no galpão e arrume o trator, saia e passe por cima dos jardins para localizar três cenouras.

B9. Use uma bazuca para destruir a guarita no lado direito do cenário. Entre e pegue o seu baú.

B10. Monte todas as peças verdes que surgem no meio da área das guaritas. O baú aparece no ar.

Paralel Post. Pegue a chave da alavanca e gire o moinho. Uma peça vai cair, coloque sobre a plataforma verde e suba. Pegue o receptáculo e coloque-o na caixa postal ao lado do poço.

4. TROUBLE IN THE SKY - TRUE ADVENTURE = 90.000

B1. Na área inicial, quebre o aquário do lado direito com disparos de qualquer tipo de arma.

B2. Do lado de fora, vire para o lado esquerdo, quebre o relógio e monte-o novamente.

B3. Com Indiana Jones, puxe a caixa d´água e pegue a peça azul para colocar na porta.

B4. Na área das montanhas, passe pelo duto com um personagem baixinho para chegar ao baú.

B5. Ao lado das pedras nas montanhas. Use um arqueólogo para fazer os beirais aparecerem.

B6. Puxe o carrinho da foto para o lado direito. Ele vai ficar cheio de areia. Empurre-o para o lado esquerdo e suba.

B7. Cave todos os três castelinhos que estão enterrados na praia. O baú aparece em frente ao último castelo.

B8. Suba nas alças do lado direito da montanha. Siga até o último e pule para alcançar o baú.

B9. O baú está atrás da pedra, no extremo, canto direito, procure pelo brilho dourado no local.

B10. No canto esquerdo extremo, suba as pedras para chegar no alto da montanha.

Paralel Post. Pegue o trator do lado direito e passe por cima dos gramados com o símbolo vermelho.

5. DESERT AMBUSH
TRUE ADVENTURE = 100.000

B1. Investigue dentro da caverna no alto. Destrua as pedras e puxe a alavanca para fazer ele aparecer.

B2. Na montanha ao lado esquerdo da tela. O R2-D2 está um pouco mais à frente, neste local.

B3. Destrua o tanque de oxigênio e monte o jardim. Quando ele estiver bonitinho, destrua tudo.

B4. Acabe com as peças cinza, monte as antenas e destrua as três com a bazuca. O baú aparece no fim.

B5. Use a bazuca na peças de prata. Cave e pegue a chave. Suba no elevador e acione a alavanca à esquerda.

B6. Controlando um arqueólogo, abra a passagem acima da escada. Entre e reverencie a estátua.

B7. Faça com que o tanque destrua tudo no andar superior. Monte as máquinas e descubra petróleo.

B8. Ainda na área do tanque, suba no lado direito, monte o carrinho e empurre-o na mina.

B9. Na segunda parte da luta com o tanque, suba na parte mais alta da montanha e monte o carrinho.

B10. Ao lado esquerdo na entrada da segunda parte do confronto. Use o duto para subir.

Paralel Post. Na área do primeiro confronto com o tanque. Suba e siga até o fundo, então pule nos beirais.

6. THE TEMPLE OF THE GRAIL - TRUE ADVENTURE = 90.000

B1. Do lado direito, pule em um cavalo e pegue a chave no alto da montanha. Libere os cavalos, vá para o lado esquerdo e escale a montanha.

B2. Dentro do templo, use a estátua dos deuses do lado direito. Acerte o painel que surge para liberar o baú.

B3. Na segunda parte do templo, suba pelo lado esquerdo com um personagem pequeno e suba. Pule na balança.

B4. Depois de passar pela ponte, entre no beco e passe pelas lâminas. O baú está no fundo do local.

B5. Jogue uma espada na corda sobre a grade. Siga pelo caminho liberado e pegue o novo baú.

B6. Na terceira parte do templo, entre no duto com um personagem pequeno e gire a alavanca.

B7. Pelo lado direito da segunda porta colorida. Suba os beirais e pegue o baú que está no alto.

B8. Na área final, destrua a grade com uma bazuca. Tome cuidado e acabe com todos os inimigos.

B9. Controlando de Indiana Jones, use o chicote do personagem para puxar a alavanca. Faça o comando correto e o herói vai abrir a passagem. Entre e pegue o merecido baú, um dos últimos do jogo.

B10. Leve uma tocha até o fundo do templo. Corra muito nesta tarefa, caso contrário o fogo vai apagar e será necessário começar tudo novamente. Use um arqueólogo para abrir o local e pegue o baú final.

Paralel Post. No começo da fase, cave para achar a encomenda. Equipe uma bazuca e destrua o caminhão do lado direito para remeter o último segredo.

GAMES
Atacado
Distribuidora: INFINITY

Leitorres para todos os consoles

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity (ps2 - usb)
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

Assistencia técnica de video-games atacado e varejo.
Seja um distribuidor da marca infinity na sua região, consulte-nos!

Guitarras, volantes e tapetes para todos consoles.

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3
HD 40 GB
3x R$ 466,33
ou
R$ 1.299,99 à vista c/ desconto

Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
ou
R$ 379,99 à vista c/ desconto

PSP Slim
3x R$ 216,66
ou
R$ 619,99 à vista c/ desconto

Playstation 2
3x R$ 133,33
ou
R$ 369,99 à vista c/desconto

God of War II
3x R$ 28,33
ou
R$ 79,99 à vista c/ desconto

Memory Card
8 MB Sony
3x R$ 9,99
ou
R$ 28,50 à vista c/ desconto

PC

HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
ou
R$ 123,50 à vista c/ desconto

Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
ou
R$ 61,99 à vista c/ desconto

Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
ou
R$ 799,99 à vista c/ desconto

Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
ou
R$ 69,99 à vista c/ desconto

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas. * sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

Novidade na House Games
Agora a loja está aberta também aos domingos e feriados.

Financiamos em até até 36 vezes.*
Preços à vista somente para pagamento em dinheiro.
Aceitamos os cartões:

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojistas. Consulte!

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

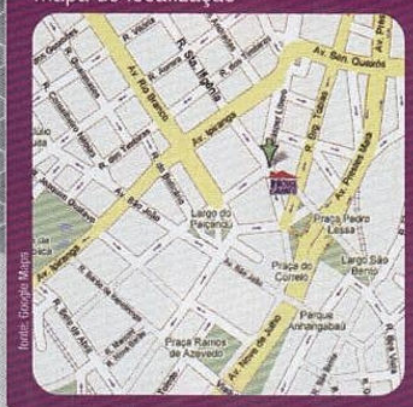
Controle c/ fio
para Xbox 360
3x R$ 43,33
ou
R$ 123,50 à vista c/ desconto

Controle Nunchuk
para Nintendo Wii
3x R$ 29,99
ou
R$ 85,50 à vista c/ desconto

Pro Evolution Soccer 08
3x R$ 26,66
ou
R$ 75,99 à vista c/ desconto

PC PS2 PS3
Volante vibration univ.
com marcha Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 38,33
ou
R$ 109,99 à vista c/ desconto

mapa de localização



HOUSE GAMES
ONLINE

PABX: (11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com **Visite nosso site: www.housegames.com.br**

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 m. da estação São Bento do Metrô
Horário de funcionamento: de segunda a sexta das 8h às 19 h, sábados das 8h às 17h, domingos e feriados das 9h às 14h.

www.NaçãoDesign.com.br

Seja você mesmo!

Customize seu Celular
i-Pod,Notebook, Video Game

customizar.com.br

compre já o seu pelo site

Nós da Customizar.com.br transformamos qualquer imagem em um adesivo de altíssima qualidade para customizar seus aparelhos eletrônicos, colocando a sua cara no seu celular, iPOD, Notebook, Video Games. Fazendo com que ele seja único entre os outros milhares de aparelhos.

A Customizar.com.br usa adesivo importado que permite uma fácil aplicação sem deixar bolhas, e após a remoção não ficam resíduos (cola) na superfície adesivada.

+ de 250 aparelhos

+ de 1000 imagens

ou envie a sua foto que produzimos um adesivo exclusivo para você.

ACESSÓRIOS PARA GAMES

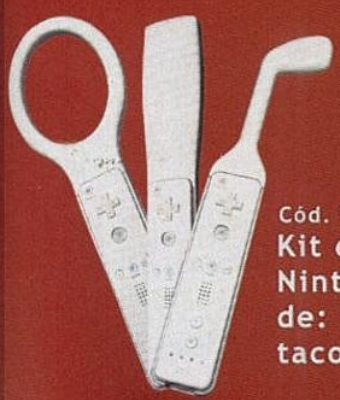
DESAFIE SEUS LIMITES COM MAIS EMOÇÃO, CONFORTO E ECONOMIA

Cód. AL41300
Pedais e volante emborrachado com efeitos e comandos para XBOX, PS2, Game Cube e Computador.

MAXIMO™

Cód. WII-185
Duas capas de silicone (azul/transparente) para os controles do Nintendo Wii.

CABLES UNLIMITED



Cód. WII-400CEC
Kit esportivo para Nintendo Wii composto de: raquete de tênis, tacos de golfe e baseball.

MAXIMO™

Cód. GAM2600
Kit de carga para o controle do Nintendo Wii composto de: base de recarga e bateria recarregável de alta capacidade.

CABLES UNLIMITED

Cód. GAM1600
Base de carga para o controle sem fio do PlayStation 3 - PS3.

CABLES UNLIMITED

Cód. GAM2800
Barra sensora de infravermelho para Nintendo Wii.

CABLES UNLIMITED

PlayStation 2 PSP XBOX 360 PLAYSTATION 3 Wii

www.e-store.com.br/games

e-store

10 anos conectando você a um mundo de ofertas

Por Humberto Martinez

DRAGON B
BURST LIMIT

→Produtora: Dimps Corporation →Distribuidora: Namco Bandai Games →Console: PS3 →Gênero: Luta

Estréia da série Z na nova geração dá um passo para trás e abandona trunfos já consagrados

AQUI TEM
- ☑ Tabela de Comandos
- ☑ 97 Drama Pieces

Dragon Ball Z: Burst Limit chega a ofender quem jogou as séries *Budokai* e *Tenkaichi* de *Dragon Ball Z* (ambas para PS2) e esperava por um grande salto na estréia da saga no Play 3. Os números não mentem: *Sparking Meteor*, o último episódio de *Tenkaichi*, lançado no ano passado, ofereceu 161 lutadores e um modo história fantástico que cobriu eventos da temporada Z completa do desenho animado e os dez longas-metragens animados. *Burst Limit*, por sua vez, tem a cara de pau de oferecer apenas 21 lutadores e cobre superficialmente as três primeiras fases da série Z (Saiyajin, Freeza e Cell); e ainda engana com uma recontagem boba das aparições de Bardock e Brolly, os personagens mais importantes dos filmes.

Burst Limit também perde feio em número de cenários, transformações, técnicas de luta e desafios extras. Está na cara que essa redução não é um ato de incompetência: a produtora provavelmente quis deixar atrações para vender as próximas versões da série.

Os desfalques não significam que o jogo é uma porcaria, apenas que ele é mais atraente para os jogadores iniciantes e serve só de aperitivo para os veteranos. Há algumas atrações bacanas que vão ajudá-lo a digerir este lançamento com cara de "caça-níqueis", como a tão esperada estréia de um modo de combate online, que funciona redondo e sem qualquer problema de velocidade.

MELHOR DO QUE O ANIMÊ

Os fãs do animê têmmotivos para delirar. Para começar, esta é a primeira vez que a versão americana de um jogo de *Dragon Ball Z* traz trilha sonora original japonesa cantada por Hironobu Kageyama, intérprete das famosas músicas do desenho animado. Além disso, é possível ativar a dublagem japonesa, a mesma usada no desenho original e infinitamente superior à irritante dublagem norte-americana.

O áudio oriental é o primeiro passo para aumentar a sensação de que você está dentro do desenho animado, imersão que cresce graças ao visual impressionante dos lutadores e cenários. Modelados em cel-shading, os lutadores estão muito mais bonitos que as suas versões originais do animê e os efeitos de iluminação fazem das magias verdadeiros foguetórios. As animações de confrontos clássicos, como os instante finais da batalha de Goku contra Freeza, ficaram ainda mais impressionantes do que os originais vistos no desenho animado.

A produtora fez de tudo para deixar o jogo mais próximo do desenho animado também durante os combates. É possível fazer esquivas que os olhos mal podem acompanhar, aplicar aquele clássico golpe forte que faz a vítima perder a cor da pupila dos olhos tamanha a dor; aplicar combos que arremessam o adversário de um lado para o outro e, é claro, abusar das magias de cada lutador. Apesar de impressionantes, as magias rolam em tempo real e não são tão legais quanto os vídeos semi-interativos que marcaram a série *Budokai*.

Tudo que diz respeito aos golpes e magias foi simplificado e a execução de combos e ataques especiais é simples, porém tão fácil que chega a banalizar as técnicas. Magias máximas como a Genki Dama, habilidade usada por Goku, pode ser usada facilmente mais de dez vezes em uma única luta. Isso fica ainda mais fácil devido ao fato de que, desta vez, a barra de Ki enche sozinha e em poucos segundos. Isso diminui muito a necessidade de uso de estratégia e pode, principalmente no modo de combate online, tranformar as lutas em uma apelação sem fim.

Aos veteranos, só resta a certeza de que serão lançadas novas versões e elas trarão correções e mais lutadores. ›

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0 — BOM

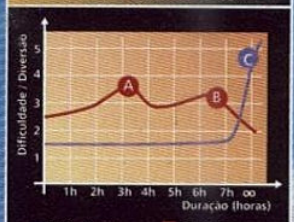
AVALIAÇÃO DO GÊNERO

LUTA

Diversidade de Golpes: : ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Sistema de Luta: ★★★★★
Modos de Jogo: ★★★★★
Cenários / Arenas: ★★★★★

ALL Z

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A Rever grandes batalhas do desenho animado com muito mais efeitos de luz e gritos japoneses redublados com tecnologia de ponta é o ápice da diversão. Destaque para o confronto "Goku vs Freeza".

B O modo online garante adrenalina em combates empolgantes, porém muitas vezes apelões demais.

C Terminar o jogo e habilitar todos os lutadores leva cerca de sete horas sem esforço. Porém, habilitar todas os Drama Pieces, desafio que depende de sorte e da boa vontade da "Burrice Artificial" do computador, pode levar a vida toda.

NOTÁVEIS

APOCALIPSE
Magias absurdas demais até para os padrões dos animês japoneses

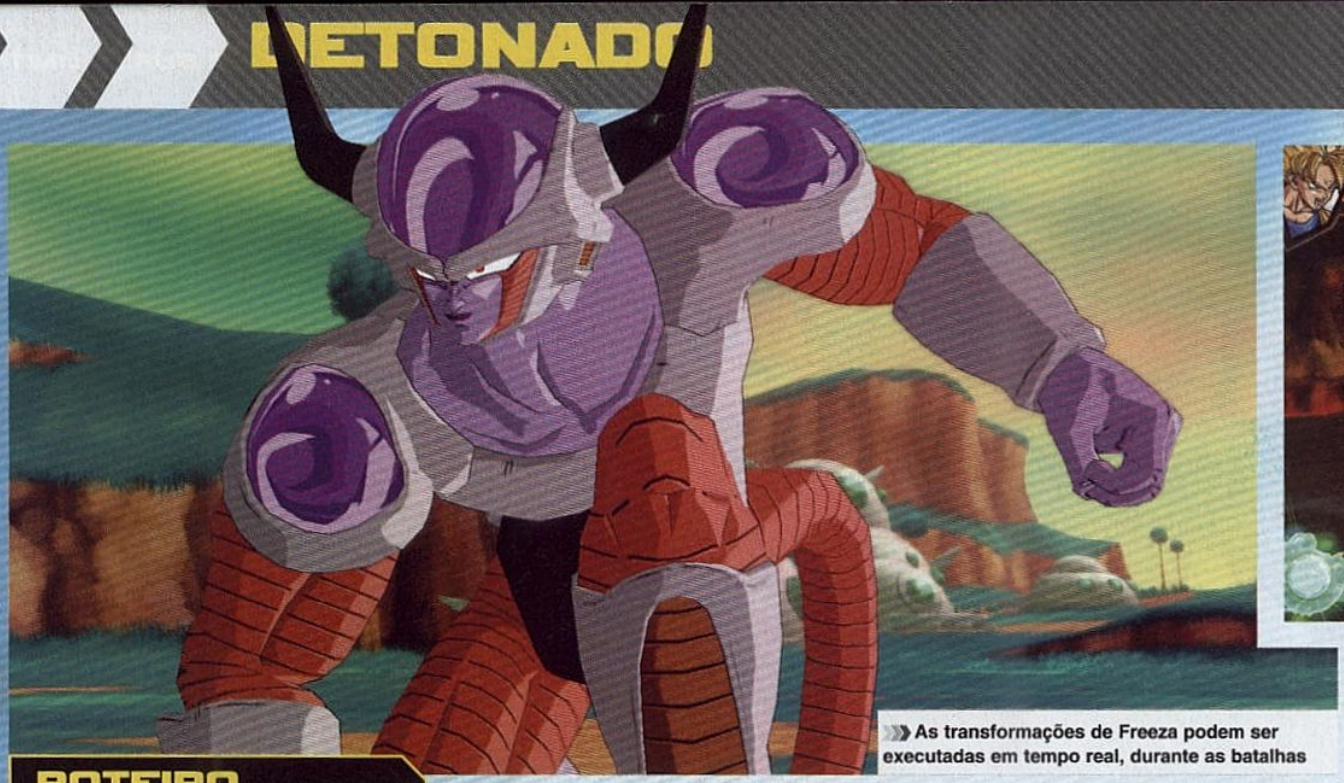
DÉJÀ VU
É mais do mesmo e até menos do que antes... e ainda assim vende horrores

ÓDIO SUPREMO
Missões extras tão impossíveis que você vai explodir seu K.I. de tanto ódio

DRAMA PIECES

A idéia que poderia tornar *Burst Limit* muito mais atraente chama-se Drama Pieces, que porém não foi usada da melhor forma. O sistema é simples: cada batalha do modo história representa um trecho do desenho animado e, caso você execute ações condizentes com a batalha original do desenho, animações extras são ativadas durante a batalha. Isso seria um excelente modo de premiar quem conhece o desenho de trás para frente e servir como desafio extra, mas as condições para ativar os Drama Pieces são ridiculamente difíceis e geralmente dependem do computador para funcionar. Boa parte das vezes é necessário receber um certo golpe do oponente para ativar um DP, mas a Inteligência Artificial é tão ruim que, mesmo em níveis avançados de dificuldade, o inimigo recusa-se a atacá-lo.

Ao conseguir ativar determinados Drama Pieces, você pode habilitá-los para equipar nos lutadores. Com isso, aquela cena específica poderá rolar durante o combate multiplayer e ativar vantagens para o seu lutador. Isso serve, por exemplo, para interromper um ataque do adversário com uma animação onde um lutador aliado entra em cena e desce a porrada nele. Este trunfo têm dois problemas: o primeiro e mais grave é que estas interrupções tornam-se um anti-climax ao interromper o combate em seus melhores momentos; o segundo erro é que as aparições dos aliados é pobre demais e não conta nem com uma cena bem feita para empolgar. Pelo contrário, geralmente são representadas por uma tela preta e um efeito preguiçoso de explosão. Tenha dó!



As transformações de Freeza podem ser executadas em tempo real, durante as batalhas

ROTEIRO

DRAMA PIECES

Aprenda a seguir quais são as condições especiais para habilitar todos os Dramas Pieces. Tenha paciência, pois muitas são difíceis de habilitar.

SAIYAN SAGA

1. CLOSE CALL WITH RADITZ
Fase: 01. Saiyan Arrival
Condições: lutador com Ki cheio; com menos de 50% de fadiga e lutando no solo. Deve receber um Ki Ultimate Attack.

2. RADITZ'S PRIDE
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: habilite o Drama Piece "Vegeta's Pride".

3. ANGRY RADITZ
Fase: 02. Piccolo's Trump Card
Condições: fique com menos energia do que o adversário e receba um Pursuit Attack.

4. TIEN'S RESOLVE
Fase: 03. Saibamen: Enemies From Soil
Condições: com menos de 70% de energia, espere receber um ataque que o arremesse longe.

5. ANGRY SAIBAMEN
Fase: 03. Saibamen: Enemies From Soil
Condições: com menos energia do que o adversário, receba um Pursuit Attack.

6. EXPLODE
Fase: 03. Saibamen: Enemies From Soil
Condições: vença o combate.

7. YAMCHA'S TRUE POWER
Fase: 04. The Saibamen Strike
Condições: deixe o inimigo com menos energia do que você, mantenha o seu nível de cansaço abaixo de 10% e use um golpe que arremesse o adversário pelos ares.

8. SELF-DESTRUCT
Fase: 04. The Saibamen Strike
Condições: vença o combate.

9. NAPPA'S PRIDE
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: habilite o Drama Piece "Vegeta's Pride".

10. ANGRY NAPPA
Fase: 05. The Power of Rage
Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um combo com mais de três ataques para habilitar a animação.

11. NAPPA'S PRIDE
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: habilite o Drama Piece "Vegeta's Pride".

12. KRILLIN'S EVASION
Fase: 06. Nappa... the Invincible?
Condições: mantenha seu Ki em 100%; fique no chão; mantenha o nível de cansaço abaixo de 50%. Receba um Striking Super Atttack.

13. ANGRY KRILLIN
Fase: 06. Nappa... the Invincible?
Condições: mantenha-se com menos energia do que o adversário e receba um Persuit Attack.

14. DO OR DIE
Fase: 06. Nappa... the Invincible?
Condições: deixe sua energia cair até menos de 20%; fique com menos energia do que o oponente e fique parado por alguns segundos.

15. NAPPA'S PERCEPTION
Fase: 07. Gohan's Test
Condições: com 100% de Ki e menos de 50% de cansaço, receba um Ki Super Attack.

16. TAKE THIS! AURA BURST!
Fase: 08. Goku's Quiet Rage
Condições: com 100% de Ki e menos de 50% de cansaço, receba um Super Attack.

17. KAIOKEN
Fase: 08. Goku's Quiet Rage
Condições: fique com menos de uma barra de energia, menos de um gomo de Ki; não se transforme e fique no chão.

18. VEGETA'S RAGE
Fase: 09. Final Battle: Beyond All Limit
Condições: com a barra de Ki cheia, receba um combo com mais de três ataques.

FREEZA SAGA

19. TOO EASY FOR RECOOME
Fase: 03. The Fruits of Training
Condições: mantenha-se com mais energia do que o adversário e use um Ready Stance Attack.

20. ANGRY RECOOME
Fase: 03. The Fruits of Training
Condições: fique com menos energia do que o oponente e deixe o inimigo executar um Pursuit Attack para assistir a animação.

21. POWER LEVEL CHANGE
Fase: 04. Captain Ginyu Attacks!
Condições: mantenha cansaço abaixo de 50%, dois gomos ou menos da barra de Ki e sofra um Mega Pressor ou Super Ex.

22. WARRIOR'S PRIDE
Fase: 04. Captain Ginyu Attacks!
Condições: o oponente não pode se transformar, deve ter menos energia do que o seu lutador e ficar acima de 50% de energia.

23. ARE YOU READY?
Fase: 05. Gohan. Defeat your Dad!
Condições: deixe o adversário com menos energia que o seu lutador e aplique um combo triplo.

24. TOO EASY FOR GINYU
Fase: 06. Goku is Ginyu and Ginyu is Goku
Condições: deixe o inimigo com menos energia do que o seu lutador e, lutando no céu, jogue-o para baixo.

25. VEGETA'S PRIDE
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: mantenha-se com menos de 30% de energia, barra de Ki quase vazia e fique parado.

26. GINYU'S RAGE
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: fique com menos de 20% de energia, menos energia que o oponente e fique parado.

27. ANGRY GINRYU
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: deixe o inimigo com mais energia e sofra um Pursuit Attack.

28. VEGETA'S ANGER
Fase: 07. Ginyu's Defeat
Condições: o adversário precisa ter mais energia e cansaço acima de 20%. Use um golpe que oarremesse para o céu.

29. YOUNG GOHAN STRIKES
Fase: 09. Freeza's Rage
Condições: com a barra de Ki cheia, execute um Pursuit Attack.

30. YOU'VE GOT ME MAD NOW
Fase: 09. Freeza's Rage
Condições: fique com 20% de energia, menos energia do que o oponente e fique parado.

31. YOUNG GOHAN'S ANGER
Fase: 09. Freeza's Rage
Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um Super Attack.

32. PICCOLO'S REGENARATION
Fase: 11. Piccolo's Return
Condições: encha a barra de Ki; mantenha-se com menos de 20% de cansaço e menos de 30% de energia.

33. RAIN OF BLOWS
Fase: 12. Freeza's Next Transformation
Condições: vença o combate.

34. RAIN OF BLOWS
Fase: 12. Freeza's Next Transformation
Condições: vença o combate para habilitar este Drama Piece. Simples assim.

35. FREEZA'S PERCEPTION
Fase: 13. The Power of Frieza
Condições: com o Ki cheio e menos de 50% de cansaço, sofra um Ki Super Attack.

36. SEE EVERYTHING!
Fase: 14. Freeza's Final Form!
Condições: fique no chão e, quando o inimigo estiver com a barra de Ki quase vazia, sofra um Mega Crush ou Heavy Smash.

37. SUPER SAIYAN LIMITS
Fase: 12. Freeza's Final Form
Condições: mantenha-se com menos de 20% de energia e deixe o oponente com mais energia.

38. KAIOKEN X20
Fase: 15. Goku vs. Freeza: Two Power Collide

Goku encara Raditz pela milésima vez. Você já sabe de cor como essa luta vai terminar...

TÉCNICAS FUNDAMENTAIS

O sistema de luta de *Burst Limit* é muito simples, mas nós somos pagos para dar dicas e é isso que vamos fazer. Confira a seguir quais são as técnicas principais:

• **Defesa:** segure ✖ para ativar a defesa. Aperte ✖ pouco antes de receber o impacto de uma magia para desviar ou rebatê-la. Quando estiver com a aura ativada, segure R2 para usar a defesa suprema (gasta Ki).

• **Rolamento:** após receber um golpe e cair no chão, aperte rapidamente ■, ✖, ▲, ● para rolar e se recuperar mais rápido.

• **Defesa Veloz:** aperte ✖ repetidamente para desviar de combos físicos em uma velocidade impressionante.

• **Super Attack:** aperte → + ● e ← + ● para executar os ataques especiais. Segure ● e aumente a intensidade do ataque.

• **Ultimate Attacks:** é o ataque mais forte dos lutadores. Encha a barra de ki e aperte ↑ + ●.

• **Heavy Smash:** golpe poderoso (R2 + ▲).

• **Mega Crush:** explosão de Ki para afastar violentamente o adversário (R2 + ●).

• **Ready Stance:** pouco antes de receber qualquer impacto, aperte ← + ✖ para se teletransportar para trás do inimigo.

• **Ready Stance Attack:** aperte → + ✖ no momento de um ataque e o seu personagem vai se transportar para trás do oponente e atacar. É necessário precisão para funcionar.

• **Pursuit Attack:** mande um personagem para os ares com ↑ + ▲. Aperte R2 para se teleportar e começar uma perseguição. Aperte ↑ + R2 no segundo golpe para que o ataque jogue o alvo para o alto ou ↓ + R2 para mandá-lo para baixo. Esta é a técnica mais importante para concluir as tarefas para habilitar Drama Pieces.

Condições: fique com menos de 20% de energia, transformação nível 1 e pare por alguns segundos.

39. FREEZA'S RAGE
Fase: 15. Goku vs. Frieza: Two Power Collide
Condições: deixe o oponente ficar com mais energia e sofra um Pursuit Attack.

40. SORRY TO KEEP YOU WAITING
Fase: 16. The Legendary Warrior Awakes
Condições: faça uma transformação nível 4.

41. STANDING AGAINST FATE
Fase: 17. Alone for the Final Battle
Condições: fique com menos de 70% de energia e, lutando no céu, derrube o adversário.

42. BARDOCK'S KI INCREASES
Fase: 18. Dream or Reality
Condições: fique com menos de 30% de energia, barra de Ki vazia e seja derrubado do céu.

43. LEND ME POWER 1
Fase: 18. Dream or Reality
Condições: fique com menos de 30% de energia, barra de Ki cheia, cansaço abaixo de 20% e pare.

44. LEND ME POWER 2
Fase: 18. Dream or Reality
Condição: habilite o Drama Piece "Lend Me Power 1".

45. LEND ME POWER 3
Fase: 18. Dream or Reality
Condição: idem ao anterior.

46. LEND ME POWER 4
Fase: 18. Dream or Reality
Condição: habilite o D.P. "Lend Me Power 1".

47. TOO EASY FOR BARDOCK
Fase: 19. Veteran Warrior vs. Saiyan Prince
Condições: deixe o inimigo com menos energia do que o seu lutador e esquive três vezes seguidas.

48. BARDOCK'S IRRITATION
Fase: 19. Veteran Warrior vs. Saiyan Prince
Condições: fique com 20% de energia, menos energia do que o adversário e pare.

49. VEGETA'S KI INCREASES.
Fase: 19. Veteran Warrior vs. Saiyan Prince
Condições: fique com menos de 30% de energia, barra de Ki vazia e seja derrubado do céu.

50. BARDOCK STRIKES
Fase: 20. Warrior Race
Condições: encha o Ki e execute um Pursuit Attack.

CELL SAGA

51. GOHAN'S POWER
Fase: 01. Goku's Family
Condições: fique com menos energia do que o adversário e sofra um Super Attack.

52. GOHAN'S ANGER
Fase: 01. Goku's Family Training
Condições: fique com menos energia do que o adversário e sofra um Pursuit Attack.

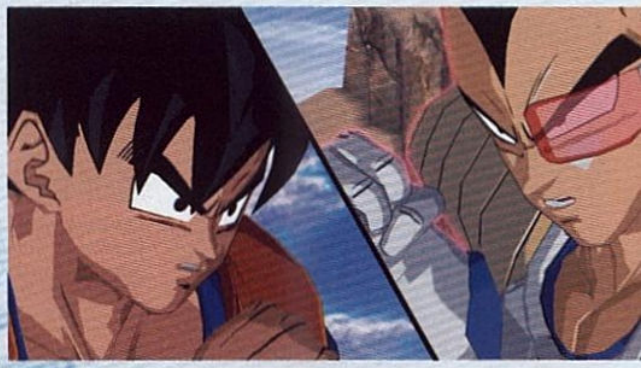
53. SHOCKED
Fase: 02. The Android Appear
Condições: com 30% de energia e 30% de cansaço; sofra um Super Attack no solo.

54. SOLITARY WARRIOR
Fase: 02. The Androids Appear
Condições: vença o combate.

55. TOO EASY FOR #17
Fase: 03. Terror of the Androids
Condições: mantenha-se com mais energia do que o adversário e esquive de três ataques simultaneamente para habilitar o Drama Piece.

56. PICCOLO'S TRUMP CARD
Fase: 05. Piccolo's New Technique
Condições: com metade da barra de Ki e mais energia do que o adversário, jogue-o para o céu.

57. ANGRY #17
Fase: 06. Say Goodbye #17



Os ataques especiais ganharam novos efeitos que deixam a qualidade do animê no chinelo

©SEGA. Todos os direitos reservados. SEGA está registrada na U.S. Patent and Trademar Office. SEGA é o logo SEGA são marcas registradas da SEGA Corporation. The Incredible Hulk, o Filme ©2008 MVL Film FinanceLLC. Marvel, The Incredible Hulk, todos os personagens e as semelhanças evidentes: ™ & ©2008 Marv
Entertainment, Inc. e suas subsidiarias. Todos os direitos reservados. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE e os logos Xbox são marcas registradas do grupo Microsoft de empresas e são usadas sob licença da Microso
Wii e Nintendo DS são marcas registradas de Nintendo. ©2006 Nintendo.

Golpes fortes arremessam os adversários longe para iniciar combos de perseguição

Condições: fique com menos energia do que o adversário e deixe-o executar um Pursuit Attack.

58. VEGETA'S KI UNLEASHED
Fase: 07. Beyond the Limit
Condições: com menos de 70% de energia, deixe o inimigo arremessá-lo para o céu.

59. CELL'S REGENARATION
Fase: 08. #16 Last Stand
Condições: com 30% de energia, Ki completo e menos de 20% de cansaço, fique parado.

60. CELL'S KI UNLEASHED
Fase: 08. #16 Last Stand
Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

61. #16'S KI UNLEASHED
Fase: 08. #16 Last Stand
Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

62. TIEN IN TROUBLE
Fase: 09. Tien Risks it All
Condições: com 30% de energia e menos energia do que o oponente, seja derrubado.

63. GOHAN'S KI INCREASES
Fase: 11. Gohan's Hidden Power
Condições: com menos de 30% de energia e barra de Ki quase vazia, seja derrubado.

64. CELL'S SCORN
Fase: 12. Evolution of Cell
Condições: fique com menos energia do que o adversário e esquive três vezes seguidas.

65. CELL'S EVASION
Fase: 13. Beyond Super Saiyan
Condições: encha a barra de Ki, fique abaixo de 50% de cansaço e seja arremessado para o céu.

66. ANGRY TRUNKS
Fase: 13. Beyond Super Saiyan
Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um Pursuit Attack.

67. TRUNKS STRIKES
Fase: 13. Beyond Super Saiyan
Condições: encha a barra de Ki e jogue o oponente para o céu.

68. TRUNKS' PERCEPTION
Fase: 13. Beyond Super Saiyan
Condições: encha a barra de Ki, fique com menos de 50% de cansaço e sofra um Super Attack.

69. PICCOLO'S RAGE
Fase: 14. Piccolo vs. Piccolo!
Condições: fique com menos energia do que o adversário e sofra um Pursuit Attack.

70. AURA BURST
Fase: 14. Piccolo vs. Piccolo!
Condições: com a barra de Ki cheia e menos de 50% de cansaço, sofra um Ki Super Attack.

71. GOKU STRIKES
Fase: 15. The Cell Games Begins
Condições: faça um Pursuit Attack com Ki cheio.

72. ANGRY CELL
Fase: 17. The Unstoppable Gohan
Condições: fique com menos energia do que o oponente e sofra um Persuit Attack.

73. GOHAN'S KI UNLEASHED
Fase: 17. The Unstoppable Gohan
Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

74. VEGETA STRIKES
Fase: 18. Perfect Cell!
Condições: encha a barra de Ki e execute um Pursuit Attack.

75. GOHAN'S KI UNLEASHED
Fase: 17. The Unstoppable Gohan
Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

76. BROLY'S KI INCREASES
Fase: 20. The Legendary Super Saiyan
Condições: fique com 30% de energia, barra de Ki quase vazia e menos energia do que o adversário.

77. BROLY HOWLS!
Fase: 21. The Power of Hate
Condições: com 50% de energia e cansaço abaixo de 30%, sofra um Ki Super Attack..

78. GOHAN STRIKES
Fase: 21. The Power of Hate

Espere a barra de Ki encher e ative o modo de fúria suprema que permite usar golpes absurdos

Voce ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

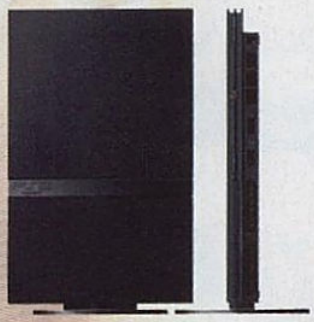
Qualidade
13 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia*
A maior do Brasil

SLIM
(Nova geração)

Loja autorizada
THUNDER PRO II



Escolha como pagar:
6X R$ 74,10
12X R$ 41,14
24X R$ 24,90
36x R$ 19,75
à partir de:
R$ 350,00
à vista. *

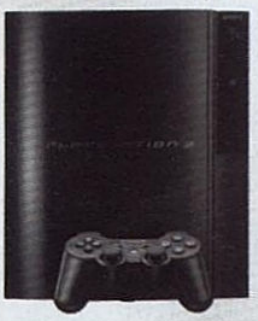
NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e os controles: Nunchuck e remote)

Controle revolucionario que detecta: Inclinação, mira e movimento.

Escolha como pagar:
6X R$ 235,59
12X R$ 130,80
24X R$ 79,18
36x R$ 62,79
à partir de:
R$ 1.199,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 controle original e 1 filme spider man 3 em blu-ray)

Hard drive atualizável 40 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 271,69
12X R$ 150,84
24X R$ 91,31
36x R$ 72,41
à partir de:
R$ 1.390,00
à vista. *

New!

6X R$ 131,09
12X R$ 72,78
24X R$ 44,06
36x R$ 34,94
ou apenas:
R$ 650,00
à vista. *

NOVA LOJA NOVA LOJA NOVA LOJA NOVA LOJA

Pela saída do metrô Tatuapé!

Acesso Fácil

Os preços da Sta. Ifigênia agora pertinho de você!

Em frente ao Shopping Metrô
Boulevard
TATUAPÉ

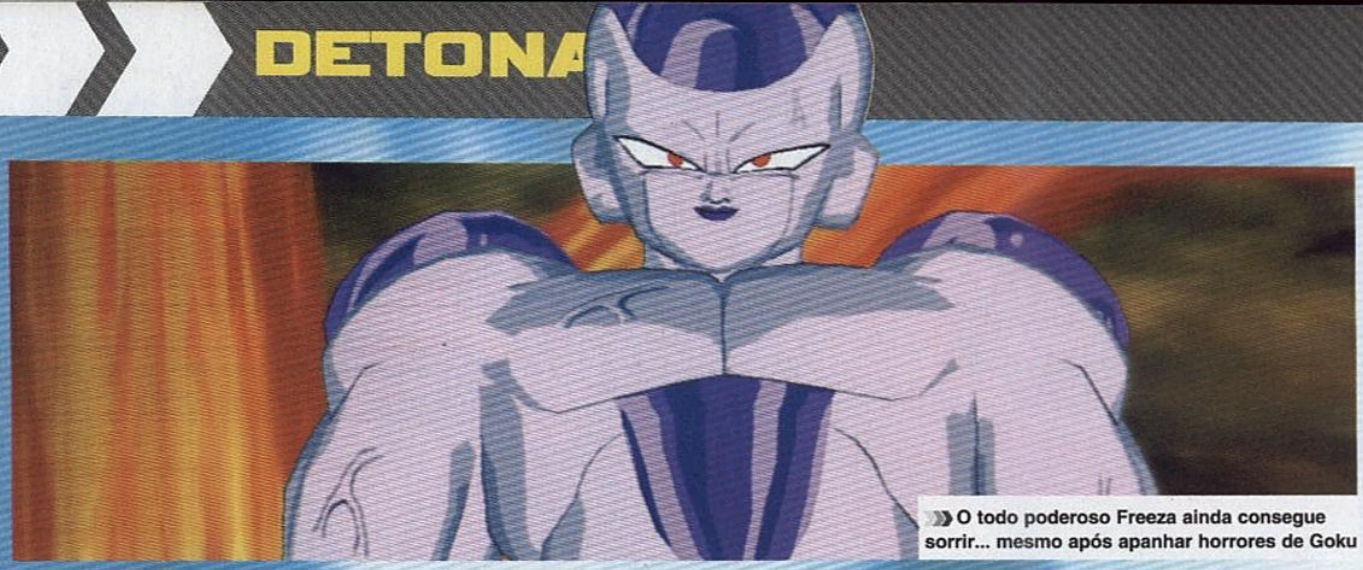
Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

LOJA TATUAPÉ
Rua Tuiuti,1547 loja 38
Fone: (011) 6190-2528 - Box Center Tatuapé

LOJAS CENTRO
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 e 3 - Galeria São Paulo - principais entradas
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 25
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - Loja 238 - Fone: (011) 3331-7014

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

* A Garantia de 1 ano deve ser considerada somente para os consoles PS2 Slim.
* O valor anunciado à vista é para pagamento somente em dinheiro. O aparelho anunciado é bloqueado de fábrica.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.



O todo poderoso Freeza ainda consegue sorrir... mesmo após apanhar horrores de Goku

Condições: com menos de 50% de energia, sofra um Super Attack.

79. BROLY LAUGHS
Fase: 22. The Demon of Fear and Death
Condições: mantenha-se com mais energia do que o oponente e esquive de três ataques.

80. TRUNK'S KI UNLEASHED
Fase: 23. Unstoppable Terror
Condições: com menos de 70% de energia, seja arremessado para o céu.

81. TRUNK'S IRRITATION
Fase: 23. Unstoppable Terror
Condições: fique com menos de 20% de energia e menos energia do que o adversário.

82. TORRENT OF KI
Fase: 24. Super Saiyan Clash
Condição: vença o combate.

83. VEGETA'S PERCEPTION
Fase: 24. The Unstoppable Gohan
Condições: encha a barra de Ki, fique com menos de 50% de cansaço e sofra um Ki Super Attack.

84. HATRED OF KAKAROT
Fase: 25. Final Battle! Goku vs Broly
Condição: habilitado durante o combate.

85. RESENTMENT OF KAKAROT
Fase: 25. Final Battle! Goku vs Broly
Condição: habilitado durante o combate.

EXTRAS

86. PROTECTION #1
Fase: Nenhuma
Condições: é habilitada no início do jogo.

87. PROTECTION #2
Fase: 05. Gohan, Defeat Your Dad
Condições: permaneça com menos de 50% de energia e sofra um Super Attack

88. RISKING IT ALL FOR A FRIEND
Fase: 07. Gohan's Test
Condições: fique com a barra de cansaço em 100% e receba um Ultimate Ki Attack.

89. PROTECTIVE KI BLAST
Fase: 13. The Power of Frieza
Condição: habilite o D.P. "Frieza's Perception"

90. PARTNER TAUNT
Fase: nenhuma
Condição: habilitado no início do jogo.

91. PARTNER SUPPORT
Fase: nenhuma
Condição: habilitado no início do jogo.

92. SENZU BEAN
Fase: Tutorial
Condição: complete todos os treinos do tutorial.

93. AN ELITE POWER
Fase: 09. Final Battle, Beyond All Limits
Condições: mantenha-se com a barra de Ki cheia e mais energia do que o adversário.

94. KAIOKEN X3
Fase: 09. Final Battle, Beyond All Limits
Condições: faça uma transformação de nível 1, fique com a energia abaixo de 30% e barra de Ki quase vazia.

95. FEEL FOR BATTLE
Fase: 09. Final Battle, Beyond All Limits
Condições: fique com menos de 50% de energia e arremesse o inimigo para o céu.

96. HIDDEN POWER
Fase: 11. Piccolo's Return
Condições: encha a barra de Ki e mantenha-se com mais energia do que o inimigo.

97. PICCOLO'S KI UNLEASHED
Fase: 22. The Demon of Fear and Death
Condições: ative qualquer Drama Piece durante a luta e vença o combate. Esta é a última D.P. da coleção. Seu sofrimento terminou.

DREAMWORKS

KUNG FU PANDA™

THE GAME

KUNG FU, NO ESTILO PANDA

A VENDA NAS LOJAS

fnac · Saraiva MEGA STORE · WAL★MART · magazineluiza.com · AMERICANAS.com · Submarino · UZ GAMES.com · shoptime.com · brinquedos LAURA · PERNAMBUCANAS · Only Games · CASA&VIDEO · gamers

XBOX 360 · NINTENDO DS · Wii · DISPONIVEL PARA PS3, PS2 · DREAMWORKS · ACTIVISION. activision.com · NC GAMES www.ncgames.com.br

Kung Fu Panda™ & ©2008 DreamWorks Animation. Todos os direitos reservados. Game©2008 Activision Publishing Inc. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e "PS" Family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment inc. Microsoft, Windows , The Windows Vista Start Button, Xbox, Xbox360, Xbox Live e os logos são marcas do grupo de empresas Microsoft e "Games for Windows" e o logo do Start Button Windows Vista são usados com licença da Microsoft. Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo. ©2006 Nintendo. Todas as outras marcas e nomes são propriedades de seus possuidores.

PLAY

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA

ACESSÓRIOS EM GERAL

COMPRE SEU PLAYSTATION 2 EM NOSSA LOJA VIRTUAL E APROVEITE A PROMOÇÃO DO XBOX 360 PREMIUM

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

EZUTUS EZUTUS

MD GAMES

3361-8844
3333-7925

PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJISTA CONFIRA

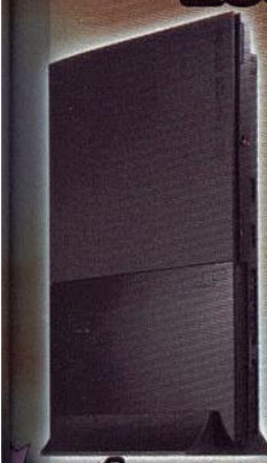
Matriz
MD GAMES

Filial
PLAY GAMES

GAMES

PROMOÇÃO DO MÊS
DA NOSSA LOJA VIRTUAL
XBOX 360 20 GB PREMIUM
R$ 1.700,00 POR R$ 1.450,00
ECONOMIZE 250,00 REAIS

www.mdgamesps2.com.br



PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo

POR APENAS
R$ 1.400,00

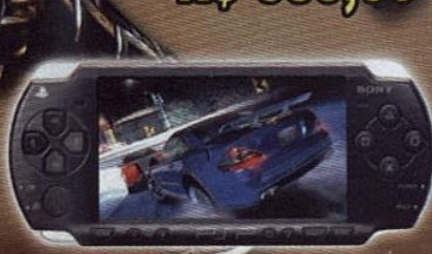
- **1 PLAYSTATION 2 NOVO**
- **2 CONTROLES ORIGINAIS**
- **1 ANO DE GARANTIA TOTAL**

POR APENAS
R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA

1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

X-BOX 360 HALO ou
X-BOX 360 PREMIUM
COM 2 CONTROLES
HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00



SONY PSP
R$ 700,00

PRODUZIDO POR ESFERA DESIGN - TEL.: (11) 5513-8577

Por Nelson Alves Jr.

RACE DRIVER: GRID

→ **Produtora:** Codemasters
→ **Distribuidora:** Codemasters
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Corrida
→ **Jogadores:** 1
→ **Online:** 1-12

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,0
EXCELENTE

Finalmente uma prova de que arcade e simulador podem coexistir em um só pacote

Quando um jogo de corrida consegue fazer seu coração disparar logo na prova inicial é porque há algo de especial nele. Ok, todo bom título que se preza tem essa capacidade, mas poucos desde a primeira curva. O diferencial aqui está na dinâmica escolhida pela produtora: nada de parada nos boxes, tomada de tempo ou seja lá o que for. Aliás, não espere por história ou explicações sobre como você se tornou um piloto. Você liga o jogo e já sai pilotando. Tudo se resume a correr, correr e correr. E sabe aquela história de bateu, recomece a corrida? Aqui não tem isso. A produtora implantou um sistema em que você usa o replay em seu favor: arrebentou a fuça no muro, retroceda no tempo para corrigir o erro. O uso desse mecanismo é limitado por prova e a quantidade oferecida depende do grau de dificuldade que você resolva jogar.

Pronto, tudo o que se disse até aqui deve soar como sacrilégio aos fanáticos por simulação. Só que antes de torcer o nariz, saiba que *Grid* consegue disfarçar bem o fato de não ser um simulador. Sim, tem um sistema de danos sem precedentes, controles precisos e um grau de desafio que encara de frente até mesmo *Forza 2* ou *Gran Turismo 4*. Por outro lado, esqueça ajustes mecânicos, desgaste dos pneus e telemetria. Os carros vão para a pista em iguais

O replay pode ser usado para rebobinar acidentes

Ao dar PT (perda total) em um carro, há como rebobinar a cena para tentar evitar a tragédia

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

CORRIDA

Sistema de Danos: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Pistas / Carros: ★★★★★
Simulação: ★★★★★
Sensação de Velocidade: ★★★★★

Os veículos são magníficos, mas podem virar sucata após uma curva mal calculada

condições; nem mais, nem menos. Ganha quem tiver braço, algo que *Grid* exige constantemente. Pode não ser simulador, mas ainda assim é para poucos pilotos.

CARREIRA DIVERSIFICADA

A Codemasters pode chamar de *Grid*, mas pode ficar à vontade de chamá-lo de "*TOCA* da nova geração". Quem conhece a série saca rapidinho as características marcantes que a tornam única desde os tempos de PSone. Apesar de não trazer uma extensa lista de carros (o número ficam em torno de 40), o jogo consegue passar de forma magistral as diferentes sensações ao comandar cada máquina. Dirigir um Mustang e, na seqüência, pegar um Subaru 4X4 exige adaptação ao controle, porque a forma de acelerar e frear muda da água para o vinho.

A variedade de competições é outra característica que foi mantida. Não existem longos torneios, mas provas de curta duração para manter você ocupado o tempo todo.

Quando você começa a se acostumar a um carro e um circuito, o jogo muda para outro modelo e um traçado absolutamente diferente. Aí recomeça o aprendizado, até o momento em que tudo é alterado novamente. Esse dinamismo se mantém por todo o modo carreira, que se divide em três regiões (EUA, Europa e Japão), cada qual com carros, pistas e modalidades próprias. Traduzindo: em território norte-americano você pilota Muscle Cars na maior parte do tempo, enquanto na Europa sobressaem-se disputas em circuitos e, no Japão, provas de Drift.

Há apenas uma exceção em termos de durabilidade: Le Mans. A tradicional prova francesa de 24 horas é simulada em apenas 12 minutos, mas pode ser alterada para 24 minutos ou, no caso de você ter um parafuso a menos, para 24 horas reais.

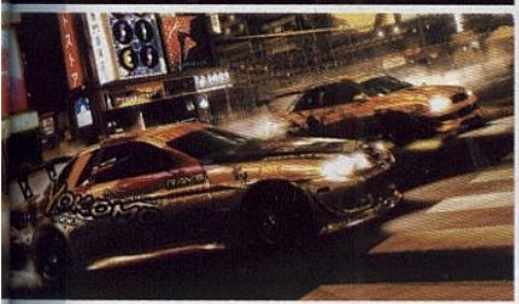
A dirigibilidade é perfeita e deve servir de exemplo para futuros títulos do gênero, simuladores ou não. A resposta das alavancas direcionais é ágil, bastante precisa e dá a exata noção do peso e do esforço necessário para manter cada tipo de veículo no trajeto. O uso dos gatilhos é outro show. A pressão exercida torna-se gradualmente sensível à medida com que você

ESCOLHA O COMPANHEIRO DE EQUIPE

Uma das novidades que *Grid* oferece é criar a sua equipe, com direito a contratar um companheiro. Há incontáveis pilotos à disposição, cada qual com características distintas e, obviamente, valores contratuais que vão de milhares a milhões de dólares. Logo, saber em quem investir é importante. De início, é quase certo que sua grana não garanta boas contratações, por isso prefira um sujeito com boa habilidade ao volante. Eles costumam, ao menos, terminar as provas, o que garante prêmios de patrocínio garantidos nas competições mais simples.

Quando a carteira engordar, troque de parceiro e a escolha vai depender do tipo de ajuda desejada. Há especialistas em determinadas modalidades, como GT1 ou Touring Car, pilotos mais ou menos agressivos nas disputas por posições e outros cuja maior qualidade é o reflexo ágil (o que diminui a chance de se envolver em acidentes).

Se houver algum tipo de prova que considere muito difícil, tente contratar um piloto especialista nesse torneio para ajudá-lo. Caso se garanta em todas as modalidades, procure alguém com habilidades equilibradas para, ao menos, ter com quem dividir o pódio.



Cada região oferece uma experiência única de pilotagem e desafios específicos

Vença os torneios para conseguir contratos com patrocinadores reais

PATROCÍNIOS

O modo com que a sua carreira evolui revela como a criatividade pode fazer a diferença em um gênero cujo teor não pode ser mudado. Oras, um jogo de corrida pede que você vença, ponto final. O que a produtora incluiu foi uma pitada de envolvimento, pois as decisões do jogador afetam diretamente na quantia de dinheiro ganha e, conseqüentemente, na velocidade da evolução na carreira.

Cada país possui três divisões de torneios. Obviamente, você começa de baixo e deve conseguir dinheiro para subir. Vencer os torneios não só garante dinheiro, mas também cotas de patrocínio, que você decide entre usar ou não no carro. Cada empresa patrocinadora tem suas exigências, o que varia de ter que chegar entre os três primeiros colocados a vencer a prova sem avarias e por aí vai. Cumpra o exigido para receber uma bonificação. Quanto mais avançado o torneio, melhores os patrocínios, assim como mais exigentes as metas.

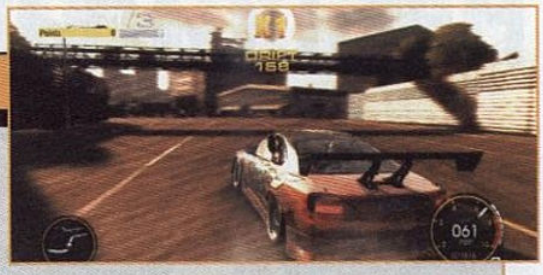
Uma boa dica para quem quiser enriquecer rapidamente é escolher uma região e seguir nela até os torneios mais avançados. Repita as provas que considera mais fáceis para acumular pontos suficientes até habilitar o torneio Global. Nele, uma vitória garante uma montanha de dinheiro e um torneio completo habilita patrocínios milionários. Feito isso, volte ao início das outras regiões, ganhe facilmente as provas iniciais e, quando notar, terá uma conta bancária bilionária, o que facilita na compra de carros e na contratação de um companheiro de equipe decente.

aumenta a dificuldade da partida. Com todas as assistência ligadas (freio, tração e estabilidade) é possível enfiar o dedo sem dó na frenagem, pois a chance de uma derrapagem beira a zero. Tire todos os auxílios e você passa a entender o que significa tangência, simplesmente porque se você não fizer nenhuma, fica impossível terminar a corrida. Ou seja, há opções suficientes para agradar um amplo público.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Independentemente de usar ou não assistências, o grau de dificuldade do jogo está acima da média do gênero. No normal, que é o padrão inicial da partida, já leva algum tempo até você se acostumar com os carros e pegar o jeito de como os competidores atuam na pista. A Inteligência Artificial pilota de forma tão convincente, que por vezes dá a impressão de que são pessoas reais que estão disputando as curvas com você. Razão? Além da agressividade, que aumenta de acordo com a sua deslealdade, os oponentes erram da mesma forma que você. Logo, acostume-se a ver rodadas em curvas muito fechadas, barbeiragens durante ultrapassagens, capotagens, engavetamentos e, a cereja do bolo, a possibilidade de forçar o adversário ao erro. Trata-se de um detalhe genial, até então visto somente em corridas online, contra oponentes de carne e osso. Contra a IA, você consegue criar pressão no carro da frente apenas com boa pilotagem: retarde a freada, altere o traçado e deixe o adversário saber que você está babando na traseira. Cedo ou tarde ele fará asneira. E isso já paga o jogo.

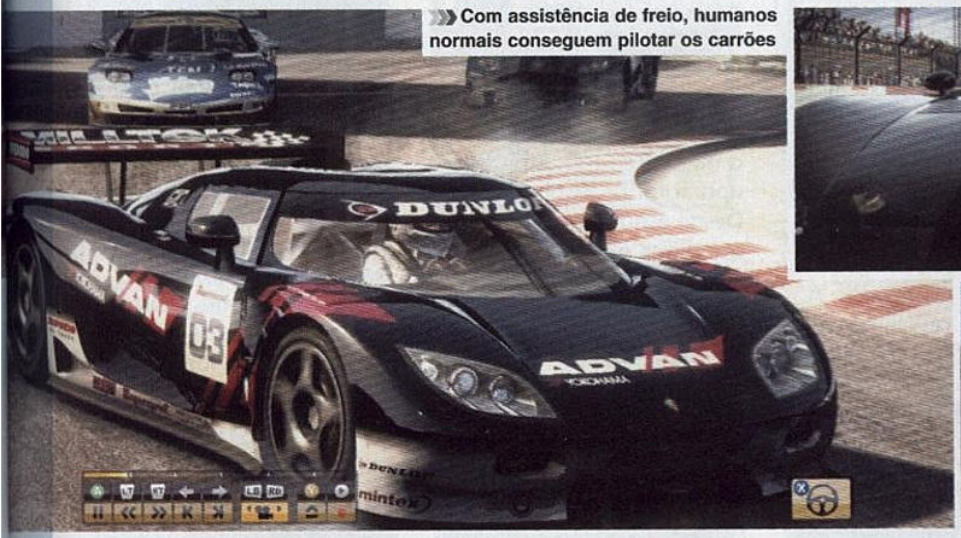
ENTENDA OS MODOS DE CORRIDA



Tradicionalmente, os jogos de corrida da Codemasters trazem não somente variedade de carros, mas também de modalidades. A diferença em Grid é que as categorias foram alocadas conforme região em que rola a disputa. Ou seja, você participa de torneios de Drift (aqueles em que derrapar é mais importante do que acelerar) no Japão, enquanto circuitos rolam na Europa e, nos EUA, há disputas em traçados de rua.

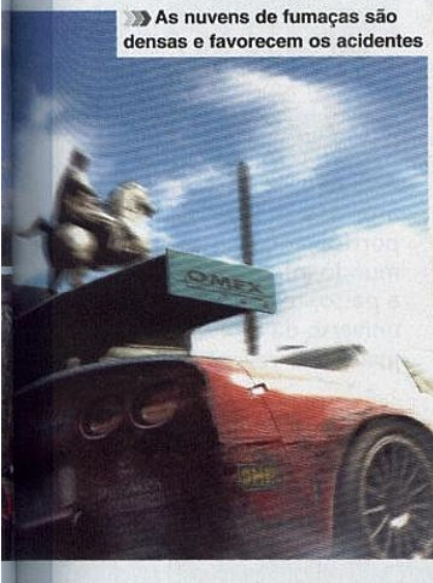
Entender o que pede cada torneio ajuda você a decidir que carro comprar. Duas dessas modalidades exigem mais atenção. A primeira são as chamadas Grip Racing, que acontecem em ruas norte-americanas, normalmente possuem curvas fechadas e pouco espaço para aceleração. Por conta disso, prefira carros cujo grip seja alto, o que se traduz em melhor aderência dos pneus. Velocidade nem sempre é sinônimo de bom desempenho.

As provas de Drift, por outro lado, já pedem outra abordagem. Como o que importa é manter o carro derrapando por longas distâncias, escolha máquinas com alto nível de aceleração. E isso funciona para os quatro modos de competição dessa categoria: Drift GP, cuja estrutura consiste em correr contra um oponente com sistema de eliminação simples; Drift Battle, uma mescla de drift com corrida de rua, em que a sua posição na prova interfere na pontuação das derrapagens - o primeiro recebe mais pontos que o último por uma mesma manobra; Freestyle Drift, que rola em áreas abertas, com duas tentativas para cada piloto tentar o maior placar; e o Downhill Drift, que consiste em derrapar ladeira abaixo. Em todas elas, mais do que freio ou velocidade final, o que conta é a aceleração. Quanto maior, mais fácil fica para você manter o carro queimando pneu.

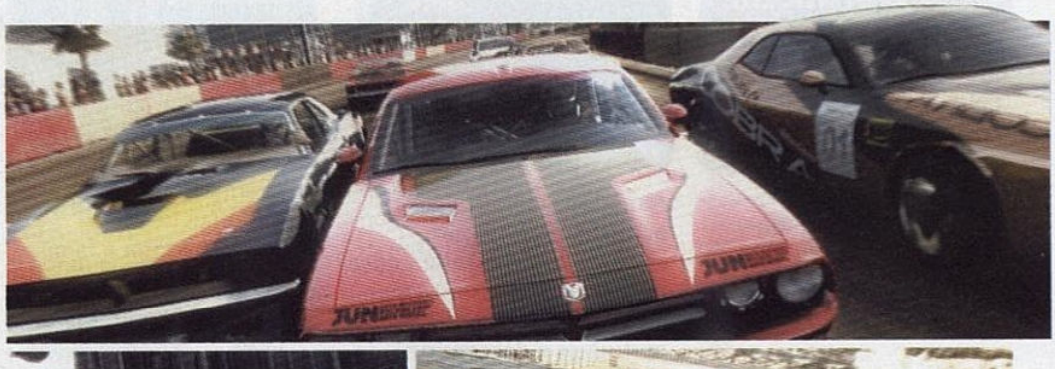


Com assistência de freio, humanos normais conseguem pilotar os carrões

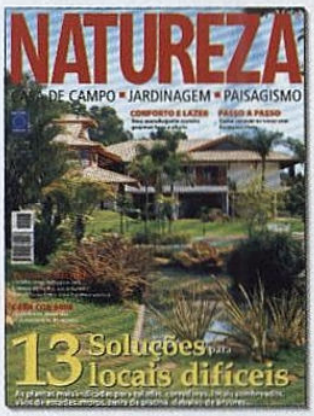
Sem dúvida, *Grid* pode ser considerado - hoje - o melhor título de corrida do PS3. Porque, com tanto avanço tecnológico e a quantidade de títulos de peso que têm saído ultimamente, a classificação de "melhor" só sobrevive enquanto um novo concorrente não dá as caras. Ainda assim, a obra da Codemasters não é perfeita, mesmo que divirta mais do que *Need for Speed* e seja mais acessível do que *Gran Turismo*. O número razoavelmente baixo de carros e a falta de algumas categorias do automobilismo pesam contra. Considerando que o jogo prima pela variedade, seria interessante ter um torneiozinho de Fórmula 1, assim como da a DTM alemã e a V8 australiana – essas duas últimas presentes nas edições passadas de *TOCA*. O que se pede são melhorias entre novas versões, não a retirada do que já era considerado excelente. Se a produtora levar em consideração tais detalhes em uma eventual continuação, pode ter certeza de que outras empresas terão de rever seus conceitos ao tentar lançar algo semelhante.



As nuvens de fumaças são densas e favorecem os acidentes



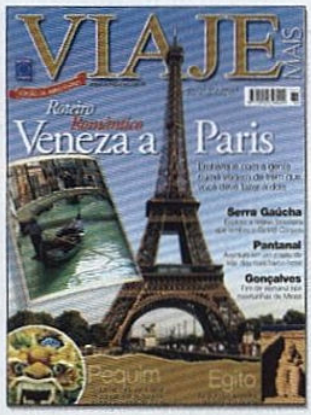
Para cada interesse, uma



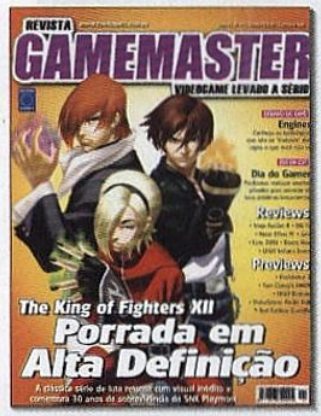
Há 21 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

A revista que vale por uma aula de fotografia. Tem tudo o que você precisa para se aprimorar profissionalmente. Desde esquemas de iluminação até o que é certo ou errado mostrado pelos grandes mestres da fotografia.



Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.

A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 12 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

A revista indispensável para artistas e designers. Traz portfólio de artistas do mundo inteiro, tutoriais passo a passo, reportagens sobre o universo da arte digital e o melhor da revista *3D World*.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

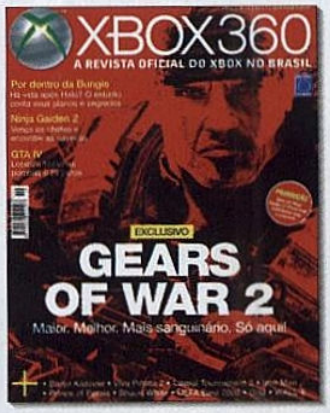
revista de alta qualidade

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Chegou a mais completa revista de Nintendo do Brasil. São cem páginas com tudo sobre o universo Nintendo, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.

PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.



XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.

A revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores agora com conteúdo exclusivo da revistá britânica *.net*. O site traz os softwares citados na revista, scripts e programas úteis.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.

A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta.

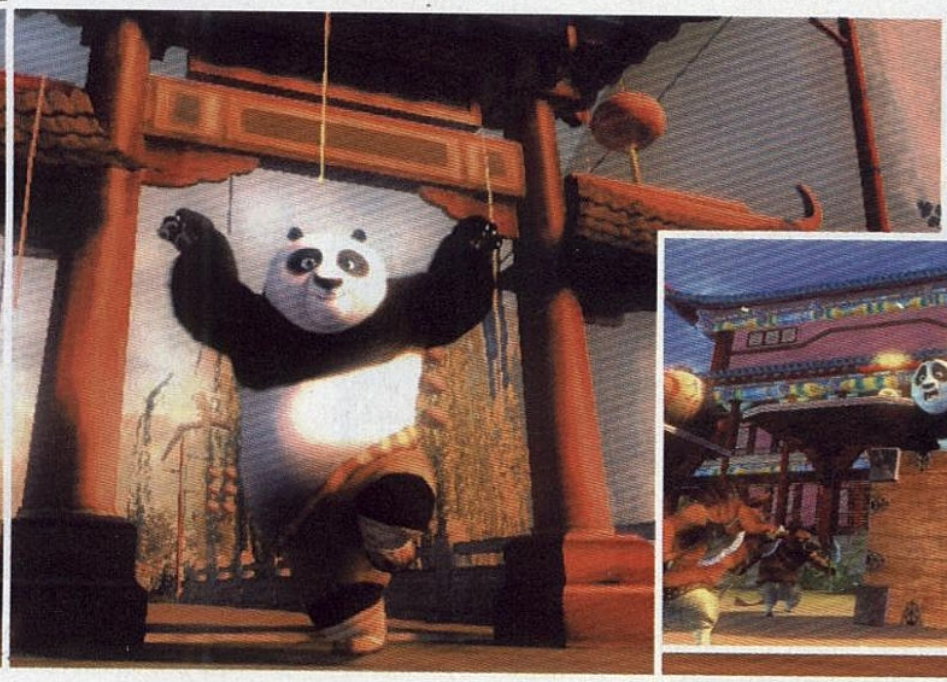
ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

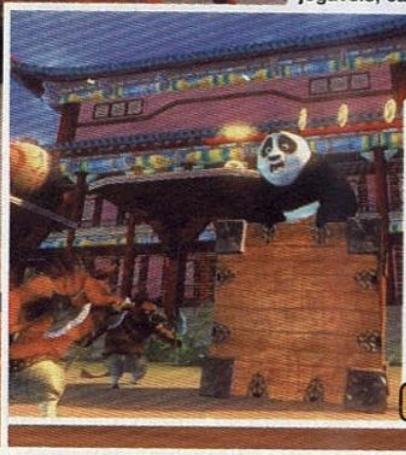
Por Leandro Rodrigues

KUNG FU PANDA

→Produtora: Luxoflux Corp. →Distribuidora: Activision →Console: PS3 / PS2
→Gênero: Ação →Jogadores: 1 →Online: Não



Ao todo são sete personagens jogáveis, cada um com seus golpes



AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,0

BOM

Sem tentar inventar, game mostra o quanto pode ser divertida uma boa adaptação de filme

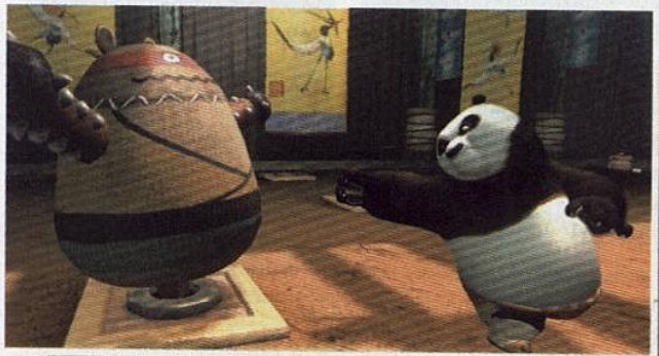
Sem grande alarde, Kung Fu Panda chegou às telinhas dos cinemas, no mês passado, e acabou conquistando o público pelo seu humor ingênuo e totalmente descompromissado. Nos consoles a história não é diferente, Kung Fu Panda chegou de mansinho e surpreendeu!

No comando de Po, um panda completamente preguiçoso e atrapalhado, você deve salvar o Vale da Paz do vilão Tai Lung, um poderoso leopardo. Por mais improvável que pareça, Po é o único capaz de salvar o local, e para encarar o desafio, precisará absorver todos os, ensinamentos de Shifu, "o mestre menos zen de todos os mestres Zen".

O público alvo são os jogadores mais novos, então não espere desafios cabulosos. Basicamente as missões consistem em um desafio principal e alguns secundários que liberam extras no menu principal. Além de Po, outros seis personagens são controláveis na aventura, cada um com uma variedade de golpes iniciais e outros que são habilitados no decorrer da aventura.

Ao todo o modo principal conta com 13 missões, em locações do filme e algumas - poucas - exclusivas do jogo, todas com temáticas inspiradas na cultura chinesa. Para quem deseja jogar na companhia do amigo ainda existem dois modos multiplayers. O primeiro é pura pancadaria, um contra o outro e o segundo são minigames cooperativos onde o objetivo é superar pequenos desafios e armadilhas.

Na parte visual, o jogo não faz feio, com texturas limpas, sem sofisticação, mas que retratam com perfeição o clima da animação original, que fica ainda mais perfeita graças s dublagens muito similares às do filme. Para os jogadores mais experientes, não vale mais do que uma locação, mas para quem pretende entreter os mais novos, essa é uma escolha perfeita.



Po é totalmente atrapalhado, mas com um bom treinamento se torna um mestre

BY & CIA
GAMES SOLUTION

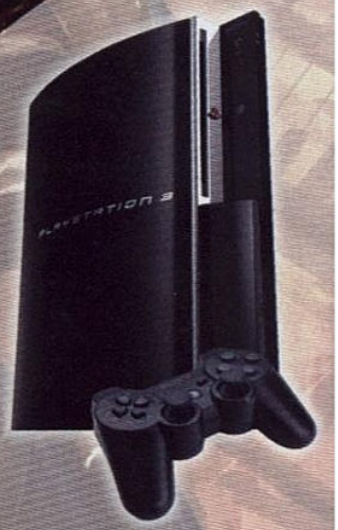
www.byeciagames.com.br

Promoção
Playstation II

R$ 599,00

3x
sem juros
no cartão

*2 controles
*1 memory card
*1 ano de garantia
*1 bolsa



PLAYSTATION II E III
NOTEBOOKS
FILMADORAS
CAMÊRAS DIGITAIS
TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

Santana Parque Shopping - 3º piso - Loja 3033
Tel. 2236-1022

Por Leandro Rodrigues

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

→Produtora: Activision →Distribuidora: Activision →Console: PS3
→Gênero: Tiro →Jogadores: 1 →Online: 1 a 16

» Nem mesmo a possibilidade de controlar veículos empolga

Não é nem uma sombra do sucesso que arrasou nos computadores

Enemy Territory: Quake Wars é um lançamento requentado e se existe algum gênero que não permite esse tipo de jogo é tiro. Lançado em setembro do ano passado para os computadores, tornou-se sucesso em pouco tempo. Uma conversão para os consoles foi anunciada pouco tempo depois, mas alguma coisa se estragou no meio do caminho.

SEM INSPIRAÇÃO

Para se adaptar ao console pouca coisa foi feita. Basicamente os produtores tentaram compensar a ausência de um mouse com um sistema fajuto de mira automática. Não que a novidade não funcione, ao contrário, ela funciona tão bem que acaba tirando todo o desafio das partidas. Mesmo existindo a possibilidade de desativar essa opção, não é recomendado já que sem ela o seu tempo de reação não é o suficiente para superar os frenéticos tiroteios.

Se por um lado as batalhas são agitadas e exigem muito reflexos, a história é chata, morna e nem merece a sua atenção. Para falar a verdade o blablablá de que alienígenas estão invadindo a terra e você está na frente da resistência é apenas uma desculpa, e bem esfarrapada, para justificar a chuva desenfreada de balas por todos os lados.

O modo principal de jogo não fica muito acima do nível de qualidade do enredo. As missões vão pipocando na tela sem maiores motivações, não existe nenhum tipo de narrativa que explique o que está acontecendo.

Para tentar estender um pouco mais o jogo existem algumas missões secundárias. Na sua grande maioria consistem apenas em desativar/ativar bombas e até destruir computadores, nada que consiga aumentar a empolgação. Ainda mais quando se constata que contar com os soldados controlados pelo computador pode ser o mais emocionante da aventura. Sem nenhuma explicação, em alguns momentos você parece fazer parte de uma tropa de elite, com soldados que executam tiros com uma precisão impressionante, em outros a burrice é tanta que é uma pena não ser permitido acionar o fogo amigo.

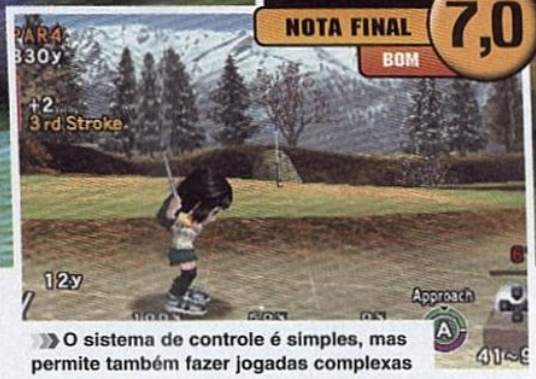
» È impossível contar com os soldados controlados pela inteligência Artificial

www.GameOne.com.br
A número 1 em Games
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION
PLAYSTATION 3
(19) 2122-5252
Televendas
SEDEX
Até 6x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br
**O número de parcelas fica sujeito ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.

Por Humberto Martinez

HOT SHOTS GOLF
OPEN TEE 2

→Produtora: Clap Hanz | →Distribuidora: Sony | →Console: PSP
→Gênero: Esporte | →Jogadores: 1 a 2 | →Online: 1 a 16



O sistema de controle é simples, mas permite também fazer jogadas complexas

Ainda mais divertido, desafiante e com modo multiplayer para 16 pessoas

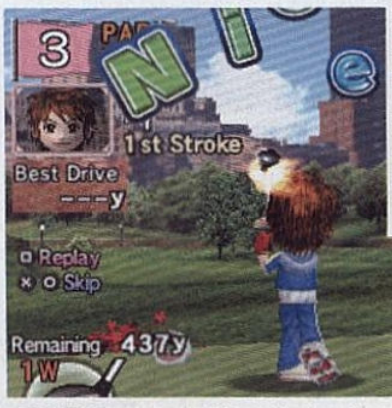
O PSP conta com alguns jogos capazes de fazê-lo esquecer do mundo real. *Patapon*, *Loco Roco* e *Lumines* são alguns exemplos. *Hot Shots Golf: Open Tee 2* não só é digno desta lista de jogos viciantes, como pode ser considerado um dos mais divertidos entre eles.

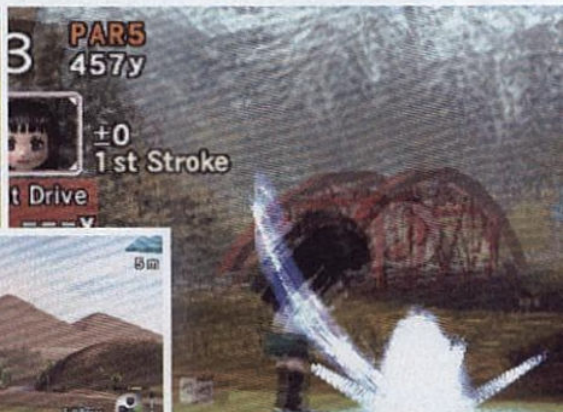
Graças a um sistema de controle muito simples e intuitivo, já na primeira partida é possível jogar como se fosse um veterano. Dois simples toque de botão bastam para definir a força e precisão da tacada, chegando no Green (área final do campo), é fácil interpretar as linhas que dão pistas sobre a inclinação do terreno e distância do buraco. Sem perceber, você já emenda uma jogada precisa e pronto: fica determinado a testar suas habilidades em outros buracos em campos mais difíceis.

O fator determinante para manter o vício no jogo é o sistema de evolução dos personagens. Vença e o seu atleta será recompensado com pontos que vão melhorar suas características básicas, como força e precisão das tacadas. Além disso, cada desafio do modo Challenge premia o jogador com cartas especiais. Cada uma delas dá uma roupa, penteado ou acessório extra para equipar, além de também aumentar os atributos do jogador. São mais de 300 itens e não dá para desistir antes de conseguir todos.

Após algum tempo de treino, é possível deixar de usar apenas os comandos básicos e investir em jogadas mais bonitas e complexas. Há jogadas com efeito para anular os efeitos do vento ou meios de usar elementos do cenário para chegar ao buraco em menos jogadas (jogar a bola no topo de uma montanha para que ela ganhe embalo e role até o buraco, por exemplo).

Além dos campos normais, onde você pode participar de torneios de 9 ou 18 buracos contra um ou mais adversários controlados pelo computador, há também minigames divertidos nos quais o desafio é acertar buracos com apenas uma tacada. O modo multiplayer leva o sentido da competição ao extremo e permite partidas muito empolgantes entre 16 jogadores simultâneos.





Existem mais de 300 penteados, itens, acessórios e roupas para equipar seu atleta

struere games

sua diversão com qualidade

www.estruturagames.com.br

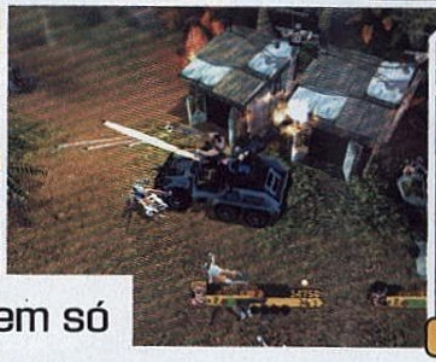
rua Santa Ifigênia, 485 - loja 42 tel: 3337-7045

rua Santa Ifigênia, 261 - loja 51 tel: 3337-2737

Por Leandro Rodrigues

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3

→Produtora: Backbone → Distribuidora: Capcom → Console: PS3
→Gênero: Acão → Jogadores: 1 a 3 → Online: Não



O verdadeiro exército de um homem só

A Capcom é mestre em reciclar suas franquias. A escolhida agora é Wolf of the Battlefield: Commando 3, umas espécie de continuação de Mercs, sucesso dos anos 90.

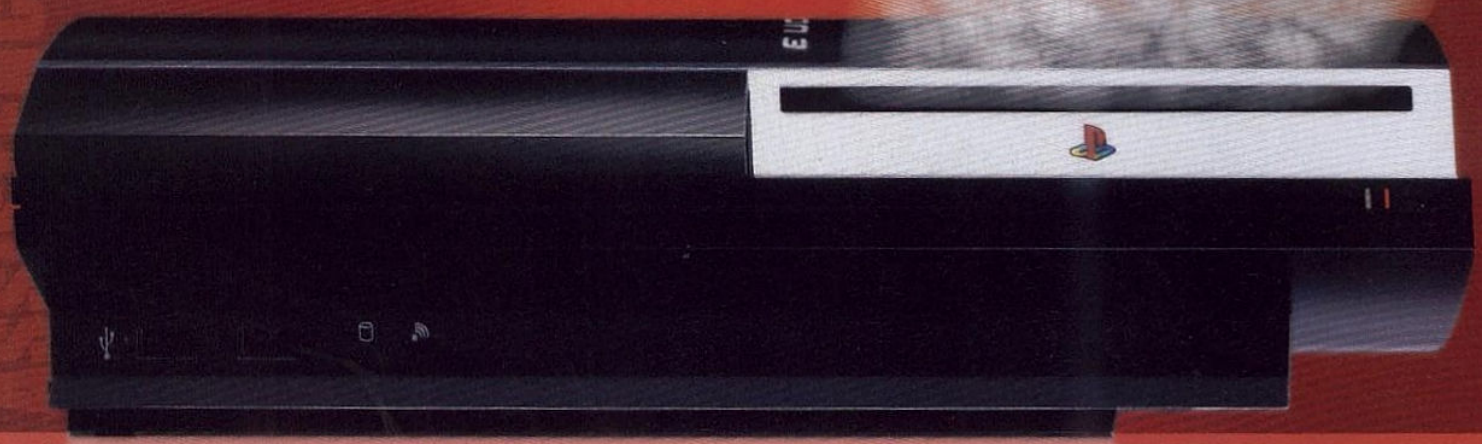
O jogador precisa escolher entre um dos três personagens disponíveis e progredir pelo cenário no sentido vertical - de baixo para cima - sempre atirando em tudo que se mover. Os controles são simples - com o analógico esquerdo você controla o personagem e com o direito a direção dos tiros.

Por padrão você começa com uma metralhadora simples, mas no decorrer da batalha aparecem caixas com armas mais poderosas. Quando a situação aperta ainda é possível usar uma granada, de curto alcance, capaz de eliminar os inimigos mais próximos. Mas se você realmente quer é devastar o lugar, e acabar com todas as almas do local, basta apertar o botão L2 para soltar o MCrash e destruir tudo que estiver na tela.

Para fugir um pouco da monotonia é possível controlar alguns veículos por um curto espaço de tempo. Infelizmente não é a repetição que incomoda e sim a curta duração do jogo. Apesar de difícil (o computador não tem dó e apela muito), as cinco fases de Commando 3 não duram mais do que uma hora. Pouco, mesmo para um jogo que custa apenas U$ 9,99. Quem estiver a fim de prolongar o tempo de diversão é possível jogar com mais dois amigos no multiplayer.

KID GAMES
Venda e Assistência Técnica

Seu videogame pifou?
Assistência Técnica Kid Games:
Peças novas e de qualidade;
Atende todo o Brasil (via Sedex ou Correios);
Técnicos Experientes.



© 1989-2008 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

Mês dos Volantes no MUNDO DOS GAMES

PlayStation 2 e PC

de R$ 99,00

por R$ 49,90 à vista

PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC

de R$ 299,00

por R$ 149,90 à vista

PlayStation 2 / Xbox / GameCube e PC

de R$ 199,00

por R$ 99,90 à vista

Nintendo Wii

R$ 1099,00

à vista (em dinheiro)

1 ano de garantia

PlayStation 3

R$ 1499,00

à vista (em dinheiro)

1 ano de garantia

Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)

Sony PSP

R$ 499,00

à vista (em dinheiro)

1 ano de garantia

Nintendo DS

R$ 499,00

à vista (em dinheiro)

1 ano de garantia

PlayStation 2

R$ 369,00

à vista (em dinheiro)

PlayStation 2 com 2 anos de garantia!

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

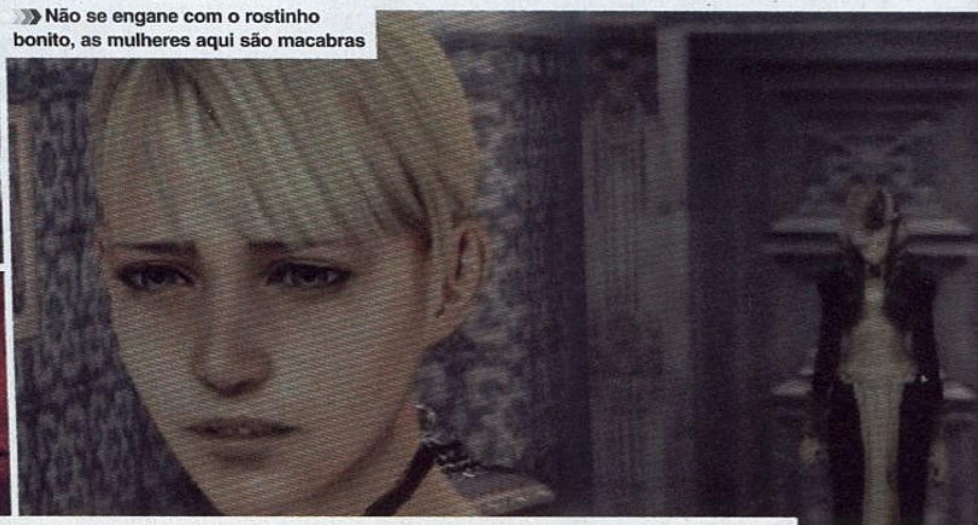
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

SAC (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

mas ns meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Por: Leandro Rodrigues



Não se engane com o rostinho bonito, as mulheres aqui são macabras

HAUNTING GROUND

→Produtora: Capcom →Distribuidora: Capcom →Console: PS2 →Gênero: Aventura →Jogadores: 1

Ajude a garota sem memória a sair de um sinistro castelo

Haunting Ground é mais um game do gênero Survival Horror assombrado pela grandeza de títulos como *Resident Evil* ou *Silent Hill*. A saída, para não ser comparado às referências do gênero, foi aumentar o clima de apreensão e tensão oferecendo o controle de Fiona Belli, uma garota fraca e incapaz de usar armas, cuja única defesa é esconder-se sob camas ou atrás de móveis para escapar da morte em um castelo macabro.

Isso obriga o jogador a usar muito mais a cabeça para evitar as criaturas ou atraí-las até as armadilhas do cenário. E para garantir que não haja saída fácil, caso o jogador banque o teimoso e tente passar pelos monstros na marra, Fiona entra em pânico. Quando isso acontece tudo vira um verdadeiro pandemônio, a garota começa a tropeçar em meio a uma fuga desesperada, a tela começa a perder as cores e se você não escapar rapidamente ela pode simplesmente parar em um canto e sofrer com uma incontrolável crise de nervos até que finalmente é atacada pelo inimigo.

O MELHOR AMIGO DA GAROTA

Algumas enrascadas, porém, são inevitáveis. É aí que entra Hewie, um cachorro branco que a garota conhece em sua jornada. O cão pode ser controlado com comandos simples e ajuda Fiona. O tamanho dessa ajuda quem vai determinar é o jogador, já que existem comandos para agradecer ou então para dar bronca no cachorro. Uma relação baseada em broncas pode resultar em ajudas mais demoradas ou até ser ignorada por ele. Já uma relação de afeto ajuda a conseguir comandos mais precisos, porém infelizmente não é possível só ficar agradando o seu novo amigo.

Se no momento nem esse tipo de ajuda você tiver como contar, a melhor coisa é correr até um cômodo vazio e se esconder embaixo de uma cama ou atrás de um guarda-roupa.

Além de controlar a dupla e encarar desafios empolgantes, o jogador pode prolongar seu desafio habilitando mini-games ocultos, galerias de arte e vídeo, roupas especiais e finais secretos.

Tem ogro e uma princesa Fiona, mas não se trata de um novo Shrek

POBRE MENINA

A história de Fiona Belli é no mínimo bizarra. A garota acorda nua, sem memória e presa em uma enorme gaiola! Para piorar tudo ela ainda é vigiada por um ogro assustador que de Shrek não tem nada. Felizmente, o que a criatura tem de assustadora não tem de esperta e Fiona consegue escapar.

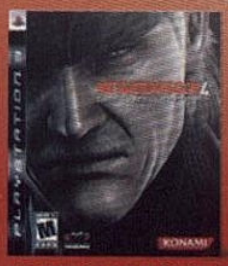
Fugir da gaiola, porém, é apenas o começo. A prisão da garota é, na verdade, um grande castelo e Fiona precisa vasculhar a construção para tentar se lembrar ou encontrar algo que a ajude a sair.

Hewie, o misterioso cachorro branco, é encontrado nos jardins do castelo, e é um parceiro fundamental para que a assustada garota consiga enfrentar alguns dos perigos deste cenário macabro, enquanto busca uma saída.

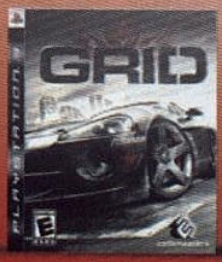
LANÇAMENTOS JULHO

Netunia
.com.br

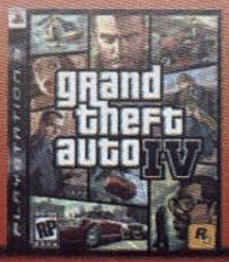
TUDO EM ATÉ 6X



METAL GEAR SOLID 4



GRID

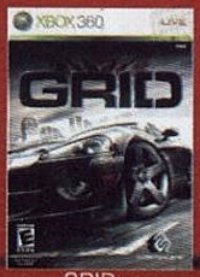


GRAND THELFT AUTO IV

SOUL CALIBUR IV

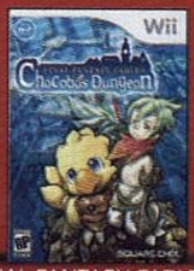
GRAND THELFT AUTO IV

SOUL CALIBUR IV



GRID

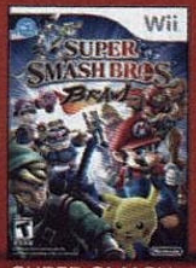
NINJA GAIDEN



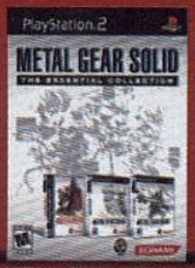
FINAL FANTASY FABLES CHOCOBOS DUNGEON

MUMMY TOMB OF THE DRAGON

MARIO KART



SUPER SMASH BROS



METAL GEAR SOLID THE ESSENTIAL COLLECTION

MUMMY TOMB OF THE DRAGON

FANAL FANTASY VII CRISS CORE

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2

SECRET AGENT CLANK

FINAL FANTASY IV

POKEMON MYSTERY DUNGEON EXPLORERS OD DARKNESS

POKEMON MYSTERY DUNGEON EXPLORERS OF TIME

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE 2

Imagens meramente ilustrativas, venda parcelada sujeita a aprovação de crédito

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS A VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

TELEVENDAS

CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO

ACEITAMOS OS CARTÕES VISA AMERICAN EXPRESS

11 3825-7600

Cars: Master-National

A

ARCANA HEART

PS2

- **Imagens Bônus:** em qualquer modo de jogo, jogue dez vezes com o mesmo personagem para destravar a galeria deste.
- **Story Mode Artwork:** termine o Story Mode para liberar a galeria de imagens das cenas em que o personagem com o qual você jogou aparece, assim como a imagem do final daquele personagem.
- **Arcana Portrait:** para habilitar todos os Arcanas Portraits, você deve executar os 11 Arcana Blaze Attacks no Story ou Arcade Mode.
- **Animações do Pre-Super Attack:** faça o super move de cada personagem no Story ou Arcade Mode.
- **Finais:** na batalha contra Mildred no Story Mode, dependendo da maneira como você vencer, o final muda:
Final Ruim: derrote Mildred por Time Out.
Final Bom: derrote Mildred por K.O.

B

BURNOUT PARADISE

PS3

- **Steel Wheels Car:** no menu de cheats, digite U84D 3Y8K FY8Y 58N6.
- **Licenças:** para obter as licenças vença o número correspondente de provas:
A - 26 provas
B - 16 provas
Burnout Paradise - 45 provas
C - 7 provas
D - 2 provas
Elite - 110 provas
- **Mais cores de pintura:** consiga uma licença Elite para habilitar tinta dourada e complete 100% do game para habilitar a tinta platinum.

Burnout Paradise

C

CARS: MASTER-NATIONAL

PS3

- **Cheats:** pause o game e entre com estes códigos no menu de cheats:
Todos os personagens - MATTEL07
Habilitar Tudo (exceto as corridas do Story Mode) - ALLYORS
Cores Alternativas - PAINTIT
Cores Alternativas para Lightning McQueen - NCEDUDZ
Corridas do Arcade Mode Races e Mini-Games - PLAYALL
Arte Bônus - BUYTALL
Dificuldade Expert - VRYFAST
Aceleração Extrema - 0TO200X
Turbo Infinito - ZZOOOOM
Jogos de rodas no Story Mode - INSTYLE

CLUB, THE

PS3

- **Novos personagens:** no modo Tournament, termine o Ocean Liner para liberar Killin, e o Bojiste para liberar Nemo.

The Club

D

DEF JAM: ICON

PS3

- **Músicas Secretas:** na tela título, pressione ↓, ●, ✖, →, para desbloquear as músicas 'It´s Goin Down' e 'Make It Rain'.

E

ENCHANTED ARMS

PS3

- **New Game +:** termine o game uma vez e comece outro jogo no 'New Game +' para iniciar já com tudo que tinha na partida anterior.

F

FOLKLORE

PS3

- **Novas roupas:** enfrente todos os Folks e pegue suas habilidades (skills) para habilitar novas roupas para seus personagens.
- **Hell Realm Cloak:** destrua todas as Memory Stones e você ganhará o Hell Realm Cloak. Para que as Memory Stones apareçam, destrua todos os inimigos dos locais listados abaixo:
1. Hill of Brimstone 1 (I)
2. Hill of Brimstone 1 (II)
3. Condemnation Tower (Level 2, East)
4. Condemnation Tower (Level 3, West)
5. Hill of Brimstone 2
6. Inquisition Bridge

G

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PS3

- **S Class:** para habilitar a S Class e suas provas, ganhe pelo menos medalha de bronze em todos os eventos das Classes A, B e C.
- **Ajustes finos:** para habilitar o 'Quick Tune', complete todos os eventos da A Class. No Quick Tune você pode mexer na aerodinâmica, tração, potência do motor e vários outros aspectos dos carros.
- **Carros Conceituais:** para habilitar os carros abaixo, vença todas as provas das respectivas classes, ganhando pelo menos bronze.
A Class - '07 Nissan Skyline Coupe Concept
B Class - '07 BMW Concept 1 Series
C Class - '07 Daihatsu OFC-1
S Class - '07 Nissan GT-R Prototype

GODFATHER: THE DON'S EDITION, THE

PS3

- **Munição Cheia:** pause o game e pressione ▲, ←, ▲, →, ■, R3.
- **Vida Cheia:** pause o game e pressione ←, ■, →, ▲, L3.
- **Ganhe $5,000:** para ganhar essa grana de bandeja, pause o game e pressione ■, ▲, ■, ■, ▲, L3.

GODZILLA: UNLEASHED

PSP

- **Desbloquear tudo:** acesse a opção Cheats e use o código 204935.

H

HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW

PSP

- **Vídeos Secretos:** para destravá-los, faça as escolhas indicadas:
Vídeo 1 (I'll Take the Case): no Case 1, quando estiver contestando que o isqueiro (lighter) não é 'Potamus', escolha "...it's a trick lighter".
Vídeo 2 (Bear): no Case 2, quando você perguntar 'why everything is missing', escolha "We´re going zen!"
Vídeo 3 (I think): no Case 3, quando pedirem para você

pegar o número do telefone de Dum Dum escolha "No".
Vídeo 4 (Lobster): No Case 4, na primeira vez em que encontrar Elliot, escolha "This Fake ID".
Vídeo 5 (Outtakes): no Case 5, na primeira vez em que encontrar BLue Falcone, escolha "Demand a Raise".

HOT SHOTS GOLF: OUT OF BOUNDS

PS3

- Capsules: no game há itens chamados 'capsules' que, quando coletados, ocasionam mudanças, na maioria das vezes, hilárias na jogabilidade. Há duas capsules por campo e para conseguir ambas, você deve jogar duas vezes em cada campo, uma com o tee (aquele pininho onde se apóia a bola na primeira jogada) regular e outra com o tee long.
- Personagens Secretos: para habilitar novos personagens, vença-os no Challenge Mode. Os personagens que podem ser habilitiados são: Anya, Bjorn, Bloom, Dino, Felipe, Fernando, Kate, L.J., Marayuma, Sasha, Sonia, Sophie, e Suzuki.

I

IRON MAN

PS3

- Novas Armaduras: para habilitar novas armaduras para Tony Stark, siga como descrito:
Classic - Complete o desafio "One Man Army vs. Mercs".
Classic Mark I - Complete o desafio "One Man Army vs. AIM"
Classic Mark II - Complete o desafio "One Man Army vs. Ten Rings"
Extremis - Complete o desafio "One Man Army vs. Maggia"
Hulkbuster - Complete o desafio "One Man Army vs. AIM-X"
Ultimate - Complete o Story Mode.

L

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

PS3

- Slave I: para habilitar a nave de Boba Fett, pegue todos os Minikit Pieces das fases. Há dez deles em casa fase.
- Anakin's Flight: para desbloquear a missão 'Anakin's Flight', colete 30 Gold Bricks. Completando esta missão, você habilita a Naboo Starfighter para usar no game.
- New Town: para habiltiar a New Town, colete 15 Gold Bricks e então a construa no '?' na Cantina em Mos Eisley.
- Lego City: para habiltiar a Lego City, colete 10 Gold Bricks e faça a festa com 1 milhão de peças.
- Completando 100% do game: para fazer 100% do game, você deve terminar o game e comprar tudo, incluindo personagens, extras, bricks e itens.

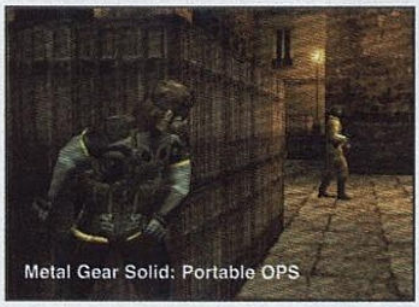
LEGO Star Wars: The Complete Saga

M

MEGA MAN POWERED UP

PSP

- Habilite Megaman C: complete o New Style no Normal Mode.
- Tela Inicial com chefes: vença qualquer chefe com o mega buster e selecione-o como personagem.
- Habilite sliding e tiro carregado: complete todos os estágios na dificuldade Normal.
- Roll: faça o download no site da Capcom.
- Habilite Robot Masters: derrote-o no modo New Style usando somente o Mega/Rock Buster.
- Habilite Rockman: termine o game na dificuldade Hard.
- Habilite Protoman: complete todos os 101 desafios (Challenges) do game.


Metal Gear Solid: Portable OPS

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

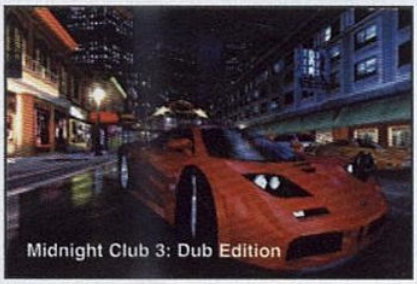
PSP

- Camuflagem Stealth: termine o game com o nível 99 de Technician.
- Dificuldade Extreme: termine o game uma vez.
- Habilite Cunningham: faça Cunningham perder toda a stamina (use tranqüilizantes) e termine o game antes de 1 de janeiro de 1971. Ou use o cheat JUNKER.
Cunnigham estará disponível ao iniciar um novo game.
- Habilite a Paramedic: contate a Paramedic pelo rádio no estágio Comm Tower. No estágio do hospital era precisará ser resgatada, coloque então espiões (spies) no hospital. Ou use o cheat PM-EMS.
- Habilite Ursula: alcance o nível 81 de Medic ou use o cheat PK +ESP.
- Habilite Teliko: tenha um save de Metal Gear Acid 1 em seu memory stick ou use o cheat T.F-ACID.
Habilite Venus: tenha um save de Metal Gear Acid 2 em seu memory stick ou use o cheat MGA2VE.
- Habilite Sokolov: dê as Saturn V blueprints para Sokolov ou use o cheat SATURNV.
- Habilite Sigint: após Snake ser capturado e resgatado, contate Sigint pelo rádio e resgate-o na cidade. Ou use o cheat DARPA-1.
- Habilite Python: faça Python perder toda a stamina (use tranqüilizantes) ou use o cheat LQ.N2.
- Habilite Elisa: termine o game com nível 80 de Medic ou use o cheat THE-L.
- Habilite Null: nos dois encontros com o cyberninja, mate-o por perda de stamina ou de HP mesmo. Ou use o cheat Hunter-n. Ele estará disponível quando você começar um novo game.
- Habilite Zero: tenha um save de MGS: Digital Graphic Novel sem eu memory stick ou use o cheat 1+2-3. Zero estará disponível quando você começar um novo jogo.
- Habilite Raikov: depois da captura de Snake, vá para a guest house e coloque espiões lá. Espere o aviso no mapa e coloque espiões na parte desolada, até que uma side-quest de resgate aparecer. Ou use o cheat IVN =RV.
- Habilite Ocelot: use o cheat R.R.R.
- Habiltie Eva: use o cheat E.APPLE.
- Habilite Ga-Ko: use o cheat !TRAUMER.
- Habilite Gene: use o cheat ERBE.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

PSP

- Sem dano: no menu de cheats, em options, insira ontheroad.
- Flag Vinyls: no Cruise Mode, encontre 12 logos da Rockstar.
- Rockstar License Plates: no Cruise Mode, encontre 24 logos da Rockstar.
- Todas as cidades: no menu de cheats, em options, insira ROADTRIP


Midnight Club 3: Dub Edition

MX VS. ATV UNTAMED

PS3

-Desbloquear tudo: no menu de cheats, digite YOUGOTIT.
-Todos os adesivos: para desbloquear todos os adesivos (stickers) para seu veículo, no menu de cheats digite STICKERS.

N

NBA 2K8

PS3

- Times, artes e bola: entre no menu Cheats durante o jogo e use os seguintes códigos: ›

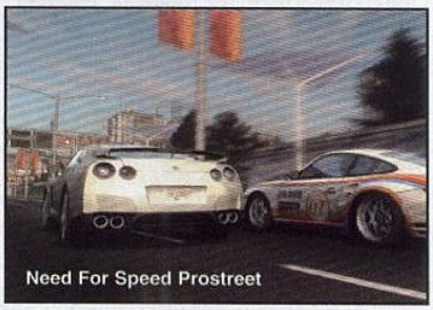
DICAS

2kSports All-Star Team: 2ksports
NBA Development Team: nba2k
Visual Concepts das equipes: vcteam
Bola ABA: payrespect
- Uniformes Alternativos: entre no menu Cheats durante o jogo e use os seguintes códigos:
All-Star Jersey: haeitgyebs
Bobcat Racing Jersey: agtaccsinr
Pacers' Alternate Road Jersey: cpares
St. Patrick's Day Jersey: uclerehanp
Valentine's Day Jersey: amcnreo

NEED FOR SPEED PROSTREET

PS3

- Cheats: insira esses códigos no menu de cheats do game:
1MA9X99 - ganhe $2,000.
W2IOLL01 - ganhe $4,000.
L1IS97A1 - ganhe $8,000.
1MI9K7E1 - ganhe $10,000.
CASHMONEY - ganhe $10,000 somados na sua conta.
CASTROLSYNTEC - desbloqueia o vinil da Castrol Syntec.
LEIPZIG - desbloqueia o vinil Progressive Bonus.
ENERGIZERLITHIUM - desbloqueia vinils bônus.
ZEROZEROZERO - desbloqueia o Coke Zero Golf GTI.
HORSEPOWER - desbloqueia o Chevelle SS.
ITSABOUTYOU - desbloqueia o Audi TT.
WORLDSLONGESTLASTING - Unlock Dodge Viper SRT10
MITSUBISHIGOFAR - desbloqueia o Mitsubishi Lancer Evolution.
SAFETYNET - ganhe cinco Repair Tokens.
UNLOCKALLTHINGS - desbloqueia o Nissan 240 SX, Pontiac GTO, Chevy Cobalt SS, e Dodge Viper SRT 10.


Need For Speed Prostreet

O

ORANGE BOX, THE

PS3

- Restaurar energia (Half-Life 2): para recuperar 25 pontos de energia, enquanto estiver jogando pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.
- Recuperar munição (Half-Life 2): para recuperar a munição da arma que estiver usando, enquanto estiver jogando pressione R1, ▲, ●, ✖, ■, R1, ▲, ■, ✖, ●, R1.
- Todas as fases: para desbloquear todas as fases, enquanto estiver jogando pressione ←, ←, ←, ←, L1, →, →, →, →, R1.

P

PIXELJUNK MONSTERS

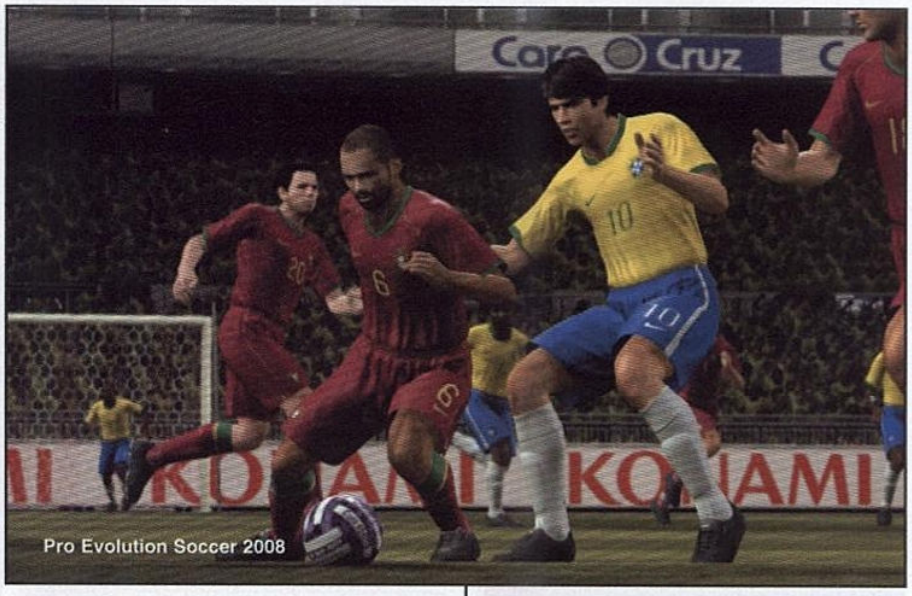
PS3

-Running Ability: termine o game na dificuldade Easy.
-Mines por 5 gem: termine na dificuldade Medium.
-Lightning Tower: vença o Special III na dificuldade Hard.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PS3

-Jogadores Clássicos: para habilitar nomes históricos dos gramados vença os seguintes campeonatos: African Cup, American Cup, Asia Cup, Division 1 League, England League, European Cup, European League, France League, Italy League, Oceania Cup, Spanish League, and The Netherlands League.
-All-Star Teams: para habilitar as versões all-star dos seguintes times, vença a World Cup com eles: Argentina, Brazil, England, France, Germany, Italy, and The Netherlands.



PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

PSP

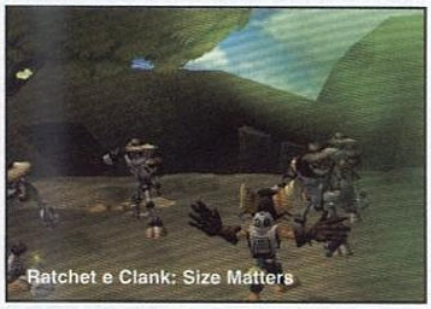
- Dificuldade Iron man: pegue nove estrelas em cada fase de bounty.

R

RATCHET E CLANK: SIZE MATTERS

PSP

- Novas Skins:
Troical Vacation Skin: pegue 4 Titanium Bolts.
Plundering Pirate Captain e Ratchetzilla: pegue 6 Titanium Bolts.
Dan Skin: vença cinco partidas nos modos Iron Lombax, CTF e Deathmatch.
- Cheats destraváveis: para destravar estes cheats, consiga o número indicado de skill points realizando as tarefas do game:
Big Headed Giant Clank - 1 skill point.
Big Headed Clank - 3 skill points.
Big Headed Ratchet - 5 skill points.
She's on fire - 7 skill points.
More Cowbell - 8 skill points.
Mirrored Levels - 10 skill points.
Super Bloom - 12 skill points.
Big Headed Enemies - 14 skill points.
Weapon Switching - 16 skill points.
Bolt Confusion - 20 skill points.
Old Timey, Mooo! E Hardcore Mode - 24 skill points.
Climb The Treehouse - 25 skill points.
- Armor Sets: para conseguir as armaduras especiais, equipe-se com os respectivos itens:
Fire-Bomb: mega bomb helmet, torso, boots, Wild Fire gloves.
Shock Crystal: electroshock helmet, boots, Crystalix torso, gloves.
Wildburst: Sludge Mk. 9 helmet, Wildfire torso, gloves, boots.
Triple Wave: wildfire helmet, electroshock torso boots, Sludge Mk. 9 gloves.
Ice II: Crystalix helmet, Hyperboreon torso, bootsm Sludge Mk. 9 gloves.
Stalker: wild fire helmet, Chameleon torso, boots, Sludge Mk. 9 gloves.
Hyperbolean: termine o game pela segunda vez e vença o challenge mode.
Chameleon: termine o game pela terceira vez e vença o challenge mode pela segunda vez.


Ratchet e Clank: Size Matters

R-TYPE COMMAND

PSP

- Gallery Picture 30: complete todas as missões (Earth Side+Bydo) e conquiste 10 'Mission Clear' jogando novamente dez fases já feitas.
- Gallery Picture 31: complete todas as missões (Earth Side+Bydo) e conquiste 20 'Mission Clear' jogando novamente dez fases já feitas.
- Gallery Picture 32: complete todas as missões (Earth Side+Bydo) e conquiste 30 'Mission Clear' jogando novamente dez fases já feitas.

S

SEGA SUPERSTARS TENNIS

PS3

- Personagens destraváveis:
Alex Kidd: complete a Mission 1 no Alex Kidd's World.
Amy Rose: complete a Mission 2 no Sonic The Hedgehog's World.
Gilius: complete a Mission 1 no Golden Axe's World.
Gum: complete a Mission 12 no Jet Grind Radio's World.
Meemee: complete a Mission 8 no Super Monkey Ball's World.
Pudding: complete a Mission 1 no Space Channel 5's World.
Reala: complete a Mission 2 no NiGHTS' World.
Shadow The Hedghog: complete a Mission 14 no Sonic The Hedgehog's World.

LANA GAMES

Desde 1998

PSP

NINTENDO DS

PLAYSTATION 3

Wii

PS2

XBOX360

Cobrimos Qualquer Oferta...

Enviamos para todo Brasil

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

Fone: (11) 3227-9585

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000

Solid "David" Snake

recados 7 | fotos 3 | vídeos 1 | fãs 37 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Solidus Snake, Jim Houseman, Shalashaska, Naomi Hunter, David "odiador" Hayter, Gilsomar Livramento

Sorte de hoje: Você terá uma velhice confortável

Relacionamento: Solteiro

Idiomas que falo: Inglês, Russo, Japonês, Esperanto, Latim, Quênya, Mandarim (do sul)

Quem sou eu: Apenas um cara comum, nunca quis ser herói. Tento levar a vida de uma forma correta (embora seja difícil). Sou de poucos amigos e poucas palavras.

Filhos: Não

Etnia: Caucasiano

Religião: Ateu

Visão Política: Extrema Direita

Humor: Sarcástico

Fumo: Excessivamente

Bebo: De vez em quando

Animais de estimação: Adoro meu(s) animal (is) de estimação

Moro: Alasca

Paixões: Cigarros, Mulheres

Esportes: Tiro, Artes Marciais

Livros: Todos do Tom Clancy, A Arte da Guerra (Sun Tzu)

Música: Slash`s Snakepit, King Cobra, Whitesnake

Filmes: Cobras no avião, Anaconda, O Homem Cobra, A trilogia Bourne, Fuga de Nova York, Stallone Cobra e é claro, todos do James Bond

meus recados

Psycho Mantis:

Te achei na rede, seu pilantra. Ainda duvida do meu poder? Então coloque seu mouse no chão que você vai ver o que é bom para a tosse!

Responder

Meryl :

Oi, gato! Ainda tem aquela mania de bisbilhotar moças inocentes se exercitando? Espero que sim, e caso continue com estes hábitos, meu Codec continua o mesmo. Se quiser podemos tentar um SOP. Ah, sim... Te add, ok?

Responder

Johnny Sasaki: :

Caaaaara, aquela feijuca do sábado passado tá fazendo efeito até hoje. O que você e o Ota colocaram no tempero? Pela madrugada!

Responder

Gilsomar:

Olá Snake! Primeiramente eu gostaria de deixar clara a minha admiração pela sua pessoa. Acompanho seu trabalho desde a época do MSX (eu era pequeno, mas ainda lembro). Tenho todos os seus jogos, e fiz até algumas camisetas de Metal Gear para meus amigos (que adoraram, por sinal). Você poderia me adicionar no seu perfil? Desde já agradeço a atenção e espero que você não morra em MGS 4.

Um abraço do fã.

Gil "Outer Heaven"

Responder

meus depoimentos

Otacon:

Falar do Snake? É fácil. O Snake é um grande cara. Tem uns gostos estranhos e é um pouco retraído, mas é só tomar uma birita que se solta como uma cobra naja. Passamos por vários perrengues juntos e quase fomos para o saco pelo menos umas três vezes (se lembra?). Posso dizer que ele tem mais consideração por mim do que pelo próprio irmão gêmeo. Aí, meu bro, você mora no meu coração.

P.S. Você ainda tem aquelas fotos da Olga Gurlukovich?

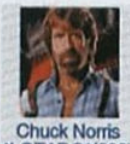
Roy Campbell:

Briguento e durão. É assim que eu defino este menino. Não passava de um garotinho inocente e juvenil quando o conheci, porém se tornou um dos melhores soldados com quem tive o prazer de trabalhar.

Que Deus o ilumine!

meus amigos (43)

John Rambo (2)



Chuck Norris *LOTADO*(999)

Meryl (269)

Otacon (384)

Sam Fisher (41)

Snake Plissem (190)

Roy Campbell (12)

Thulsa Doom (620)

Jack Bauer (38)

ver todos

minhas comunidades (27)

Eu me escondo em caixas de papelão (8.532)

Tento parar, mas não consigo (20.624)

Eu também tenho um amigo Nerd (81.965)

Eu já explodi um tanque de guerra (25)

Odeio meus irmãos Gêmeos (1.987)

Eu já comi carne de cobra (81.965)

ver todos

minhas fotos (3)

Eu, brincando de esconde-esconde com meu amigo Mario

Esse aí é como se fosse um pai para mim...

É UMA CILADA, BINO!

ver mais fotos

Seletivas em todos os estados! Entre em contato com a Federação do seu estado e participe!

Informações:

www.cbfdv.com.br

Contato:

seletivas@cbfdv.com.br

Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2008

Um carro **0 km** para o Campeão!

Já classificados:

ES - Rodrigo Rodrigues
ES - Leandro Horta
MG - Walber Divino
MG - Rangel Landim
MG - Leonardo Severino
RJ - Eduardo Abiga
SC - Caio Felix
SC - Robson Borba
SC - Mayckon Borba
RR - Reyson Maruai

O próximo pode ser você!

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Organização:

CBFDV

Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual

Patrocínio:

KID GAMES
Venda e Assistência Técnica

EDITORA EUROPA

Apoio:

REVISTA GAMEMASTER

W11 ONLINE.COM

Co-Organização:

Federações Estaduais

Solid "David" Snake

recados 7 | fotos 3 | vídeos 1 | fãs 37 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Solidus Snake, Jim Houseman, Shalashaska, Naomi Hunter, David "odiador" Hayter, Gilsomar Livramento

Sorte de hoje: Você terá uma velhice confortável

Relacionamento: Solteiro

Idiomas que falo: Inglês, Russo, Japonês, Esperanto, Latim, Quênya, Mandarim (do sul)

Quem sou eu: Apenas um cara comum, nunca quis ser herói. Tento levar a vida de uma forma correta (embora seja difícil). Sou de poucos amigos e poucas palavras.

Filhos: Não

Etnia: Caucasiano

Religião: Ateu

Visão Política: Extrema Direita

Humor: Sarcástico

Fumo: Excessivamente

Bebo: De vez em quando

Animais de estimação: Adoro meu(s) animal (is) de estimação

Moro: Alasca

Paixões: Cigarros, Mulheres

Esportes: Tiro, Artes Marciais

Livros: Todos do Tom Clancy, A Arte da Guerra (Sun Tzu)

Música: Slash's Snakepit, King Cobra, Whitesnake

Filmes: Cobras no avião, Anaconda, O Homem Cobra, A trilogia Bourne, Fuga de Nova York, Stallone Cobra e é claro, todos do James Bond

meus recados

Psycho Mantis:

Te achei na rede, seu pilantra. Ainda duvida do meu poder? Então coloque seu mouse no chão que você vai ver o que é bom para a tosse!

Responder

Meryl :

Oi, gato! Ainda tem aquela mania de bisbilhotar moças inocentes se exercitando? Espero que sim, e caso continue com estes hábitos, meu Codec continua o mesmo. Se quiser podemos tentar um SOP. Ah, sim... Te add, ok?

Responder

Johnny Sasaki: :

Caaaaara, aquela feijuca do sábado passado tá fazendo efeito até hoje. O que você e o Ota colocaram no tempero? Pela madrugada!

Responder

Gilsomar:

Olá Snake! Primeiramente eu gostaria de deixar clara a minha admiração pela sua pessoa. Acompanho seu trabalho desde a época do MSX (eu era pequeno, mas ainda lembro). Tenho todos os seus jogos, e fiz até algumas camisetas de Metal Gear para meus amigos (que adoraram, por sinal). Você poderia me adicionar no seu perfil? Desde já agradeço a atenção e espero que você não morra em MGS 4.

Um abraço do fã.

Gil "Outer Heaven"

Responder

meus depoimentos

Otacon:

Falar do Snake? É fácil. O Snake é um grande cara. Tem uns gostos estranhos e é um pouco retraído, mas é só tomar uma birita que se solta como uma cobra naja. Passamos por vários perrengues juntos e quase fomos para o saco pelo menos umas três vezes (se lembra?). Posso dizer que ele tem mais consideração por mim do que pelo próprio irmão gêmeo. Aí, meu bro, você mora no meu coração.

P.S. Você ainda tem aquelas fotos da Olga Gurlukovich?

Roy Campbell:

Briguento e durão. É assim que eu defino este menino. Não passava de um garotinho inocente e juvenil quando o conheci, porém se tornou um dos melhores soldados com quem tive o prazer de trabalhar.

Que Deus o ilumine!

meus amigos (43)

John Rambo (2)

Chuck Norris *LOTADO*(999)

Meryl (269)

Otacon (384)

Sam Fisher (41)

Snake Plissem (190)

Roy Campbell (12)

Thulsa Doom (620)

Jack Bauer (38)

ver todos

minhas comunidades (27)

Eu me escondo em caixas de papelão (8.532)

Tento parar, mas não consigo (20.624)

Eu também tenho um amigo Nerd (81.965)

Eu já explodi um tanque de guerra (25)

Odeio meus irmãos Gêmeos (1.987)

Eu já comi carne de cobra (81.965)

ver todos

minhas fotos (3)

Eu, brincando de esconde-esconde com meu amigo Mario

Esse aí é como se fosse um pai para mim...

É UMA CILADA, BINO!

ver mais fotos

Seletivas em todos os estados! Entre em contato com a Federação do seu estado e participe!

Informações:

www.cbfdv.com.br

Contato:

seletivas@cbfdv.com.br

Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2008

Um carro **0 km** para o Campeão!

Já classificados:

ES - Rodrigo Rodrigues
ES - Leandro Horta
MG - Walber Divino
MG - Rangel Landim
MG - Leonardo Severino
RJ - Eduardo Abiga
SC - Caio Felix
SC - Robson Borba
SC - Mayckon Borba
RR - Reyson Maruai

O próximo pode ser você!

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Organização:

CBFDV
Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual

Patrocínio:

Kid Games
Venda e Assistência Técnica

EDITORA EUROPA

Apoio:

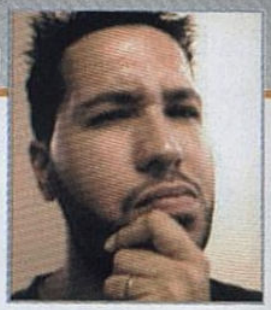
REVISTA GAMEMASTER

W11 ONLINE.COM

Co-Organização:

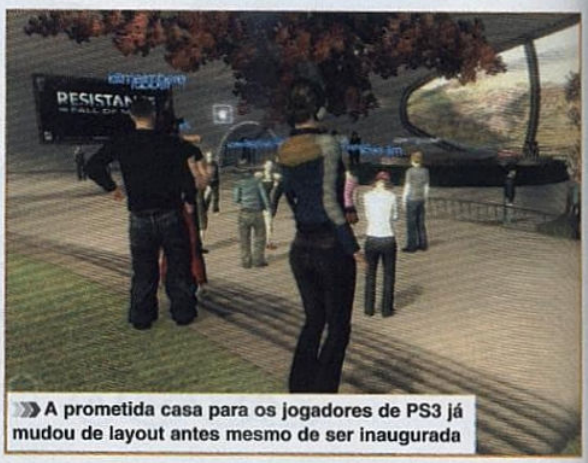
Federações Estaduais

Por Fabio Santana



PESOS E MEDIDAS

Os percalços que a Sony está enfrentando com o seu PlayStation 3 (e o que a história da empresa diz sobre isso)



A prometida casa para os jogadores de PS3 já mudou de layout antes mesmo de ser inaugurada

> "... a Home parece uma construção sem mestre-de-obras"

Já começou errado. No dia 1° de março de 2007, praticamente uma semana antes da coletiva de imprensa da Sony na Game Developers Conference, um site holandês divulgou informações sobre uma rede social do PlayStation 3 que usaria avatares. Naquele dia conturbado, o popularíssimo blog americano Kotaku publicou maiores detalhes, recebeu um ultimato da Sony para não levar a notícia ao ar, ignorou a advertência, entrou para a lista negra da empresa e virou notícia no mundo para, horas depois, fazer as pazes com a Sony. O conteúdo da notícia, então ainda um rumor, quase tinha se perdido no turbilhão do conflito.

De lá para cá, o serviço PlayStation Home passou de "salvador do PlayStation 3" aos olhos mais deslumbrados a "incógnita torturante" no portfolio da Sony. No serviço, cada usuário poderá criar sua contraparte digital com gráficos realísticos (uma abordagem diferente dos minimalistas Mii da Nintendo) e habitar seu próprio espaço virtual, que poderá ser adornado com itens conquistados de diversas maneiras. Será possível também conversar com outros habitantes virtuais e convidá-los para sua casa. Jogos poderão ter funcionalidades específicas dentro da Home, e também haverá arcades e outras atrações, como bilhar e boliche. Haverá espaço para eventos também. É possível, ainda, que incluam um serviço de entrega de pizzas. Ou não...

O lar da Sony tem aspirações de mansão. Não, de palácio de Dubai! Parece uma Babel que almeja o céu e nunca se conclui: era para estrear no final de 2007, foi movido para meados de 2008 e, depois, para final deste ano. E não me surpreenderia se ainda se arrastasse um pouco mais.

Desde aquele agitado dia de março, o pai do PlayStation, Ken Kutaragi, se aposentou e Phil Harrison, o evangelista da Home, deixou seu cargo na Sony para ir, entre todas as opções, para a Atari. Não importa: desde os alicerces, a Home parece uma construção sem mestre-de-obras, um lar sem direção. Em desenvolvimento desde 2005, esperou-se até maio deste ano para que o presidente da SCEE, David Reeves, admitisse a dispersão: "De certa forma, estávamos nos esquecendo dos gamers".

Tanto tempo se passou que tivemos tempo para questionar: "Para que precisamos da Home mesmo?". Agora a luta será pela relevância em um mundo que ignorou Second Life, foi dominado pelos Mii e já sinaliza o advento de avatares no Xbox 360. Tão melhor seria se a Sony inaugurasse um quarto & cozinha para depois construir novas dependências.

Enquanto a concorrência (leia-se: Xbox Live) só vem crescendo em cima de seus acertos, a Sony continua a lutar contra suas tenazes raízes. Ainda é, com poucas novidades, a empresa que consagrou o walkman, o disquete e o CD player sem precisar se ocupar com conteúdo. A Sony é, por excelência, uma empresa de hardware. Mais: é uma organização de estrutura predominantemente vertical, em que não há intercomunicação (ou há pouca) que possibilite que os produtos e serviços se integrem, que permita que a bendita XMB seja acessada durante os jogos.

Esforços recentes sinalizam novos tempos na companhia - a ascenção de Howard Stringer à presidência, o primeiro ocidental no cargo, é uma dessas ações. Só espero que as medidas não demorem a surtir efeito, pois já nem me importo mais de ser um "sem-teto digital" no condomínio conhecido como PlayStation 3, e é possível que o povo também fique cansado das promessas politiqueiras de "moradia para todos".

Há dois anos vemos fotos de gente se divertindo na Home. Muita teoria e, até agora, nenhum resultado

Gillette MACH3 Turbo
VICTORY

APRESENTA:

GAMERS LIFE

VIDEO GAME PLAYERS REALITY SHOW

Essa você não pode perder. Nem eles.

Gamers Life é um Reality show onde você vai conhecer os jogadores de videogame de um jeito que você nunca imaginou. Além de participarem de um campeonato pela Internet, 8 jogadores terão que provar que conseguem fazer muito mais do que dominar um game!

Acesse: www.gamerslife.com.br

PATROCÍNIO

XBOX 360

SAMSUNG WCG World Cyber Games

APOIO

LOCAJOGOS

EDITORA EUROPA

PRODUÇÃO

HIVE Entertainment

HIVE

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE
(11) 3038-5093 / (11) 3038-5097 ou publicidade@europanet.com.br

PANDA GAMES – DISTRIBUIDOR DE PEÇAS PARA VÍDEO GAMES

batiDS R$ 30,00

ba6664fm R$ 10,00

ba5977 R$ 10,00

ba5947fp R$ 10,00

ba5815fm R$ 10,00

ba5810fp R$ 10,00

bobina HD7 R$ 75,00

CaixãoPS1 R$ 40,00

Bati SP R$ 25,00

Bati PSP R$ 45,00

Bati Multibonson R$ 75,00

Cabo AV PS2 R$ 6,00

placa 50001 R$ 320,00

bobina R$ 50,00

Carr auto DS lite R$ 35,00

braco slim R$ 6,00

braco 50 R$ 6,00

braco 39 R$ 6,00

bobina psone R$ 20,00

flat controler R$ 12,00

Cont PS2 PPS R$ 25,00

Cont Origi R$ 48,00

flat 400C R$ 12,00

flat 70001 R$ 12,00

flat cable PS1 R$ 6,00

Cuiha 7XXX R$ 10,00

Cont Xbox 360 R$ 120,00

Engrenagens R$ 6,00

flatreset PS2 R$ 6,00

Carregador SP R$ 25,00

Carregador DS lite R$ 25,00

Flat Reset 7900 R$ 6,00

Carregador auto PSP R$ 35,00

Carregador PSP R$ 45,00

Game-Cuby R$ 90,00

Fonte PS2 R$ 25,00

Fonte Game Cube R$ 80,00

SPU-3187J R$ 70,00

PS2-RS2004FS R$ 45,00

MultiTap PS2 R$ 28,00

PS_Repairwipperwire R$ 70,00

LA77XXX R$ 35,00

Fonte PSONE R$ 12,00

KHS-400B R$ 150,00

Memo Card PSP 4G R$ 95,00

Motor-3xxxx R$ 40,00

Memo Card PS1 R$ 4,50

Memo Card PS2 R$ 20,00

Prato R$ 6,00

Motor R$ 6,00

MP4 2,4 R$ 105,00

MP5 Game R$ 185,00

PS1 Motor R$ 8,00

PS1 Fonte R$ 35,00

PRD PSP R$ 15,00

PS2 3XXXX Reset R$ 35,00

Morden R R$ 145,00

PS2-LB11971 R$ 25,00

PS2 Font 300X R$ 120,00

PS2 Font 5X R$ 120,00

PS2-Cuiha 7X R$ 55,00

PS2d1 R$ 90,00

PS2 RS2004FS R$ 45,00

PS2 Reset R$ 35,00

PS2 Motor R$ 25,00

www.pandagames.com.br

Sedex para todo Brasil

Tel.: (11) 3743-2180 ou Tel: (11) 7276-3796
e-mail: xuerou258@yahoo.com.cn
Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210
loja 15 – Shopping Open Center (Portal do Morumbi)

CD Games

Assistência Técnica em todas as marcas de Vídeo Games

e-mail: felipecdgames@hotmail.com
Tel: (19) 3441-0116
Rua Santa Cruz, 955 sala 01 - Centro - Limeira
CEP: 13480-042

Tudo para o seu videogame e PC
compra • venda • troca • assistência técnica
lan games • campeonatos

HOUSE GAMES ONLINE

Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

Visite nosso site: www.housegames.com.br
PABX: (11) 3326-0045 • housegames@hotmail.com
R. do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200m da estação São Bento do Metrô
Financiamos em até 36x
Aceitamos os cartões:

BOOMERANG GAMES

Promoção Playstation 2 Slim

R$499,00

- 2 Controles
- 10 Brindes
- 1 Memory Card
- 1 Bolsa
- 1 ano de garantia

Video Games e Acessórios em Geral

Sedex para todo Brasil
Frete sob consulta

www.boomeranggames.com.br
Rua 24 de Maio, 57 - Loja 01 - Shopping 24 de Maio - SP
Fone: 3361-2520 - msn/e-mail: boomeranggames@hotmail.com

VISA Electron · VISA · REDE SHOP · MasterCard

NG
NACIONAL GAMES

* Todos os consoles e acessórios.
* Jogos originais novos e usados.
* Assistência técnica especializada.

Financiamos em até:
- 36x no cheque
- 24x no carnê
- Cartão de crédito

Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntário da Pátria, 2041
Loja 6 – Santana-SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: nacionalgames@gmail.com

MUSEU DO VIDEO GAME

Compra • Vende • Troca • Novos e Usados

Master System · PS2 · Nintendo · Odyssey O Videogame da Philips · Entregamos para todo o Brasil via sedex. · NINTENDO 64 · SEGA · XBOX · ATARI · 3DO · PC Engine · GAME BOY COLOR · NEO GEO

Rua Aurora, 263 Box 3A/4A - Site: www.museudovideogame.com.br
Tel: (11) 3361-3186 ou (11) 9715-2154

FDK Mastergames

Video Games - Jogos
Acessórios - Eletrônicos - Assist.técnica

Rua Santa Efigênia 364 - lojas 228/230 Galeria São Paulo (11) 3362-9166
Rua Santa Efigênia. 383 loja 23 (11) 3361-8986

SONY
Centro de Serviço Autorizado
LONGVIDEO
Assistência Técnica

Assistência Técnica
A Melhor em Qualidade

Autorizada da Sony

•Câmeras Digitais

Longvideo Assistência Técnica
Al. dos Nhambiquaras, 693
Moema - São Paulo
Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br
Tel: (11) 5051-0656 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:

•Playstation 2
•Playstation 3
•PSP

DRAGOON GAMES

Losango · MasterCard · VISA · SEDEX · 11 anos de mercado

Técnicos qualificados para todos os videogames
e todos os tipos de serviços.
Curso: conserto de videogames
Os melhores preços!

F:11
3846-1470 / 3846-4375
MSN : DRAGOON.GAMES @ HOTMAIL.COM
WWW.DRAGOON.COM.BR

PAGUE EM ATÉ 24X!

Rua Silvânia, 157 Moema São Paulo SP (Trav. Av.Sto.Amaro, alt.1501 próx.BurgerKing
Estacionamento no local

SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV · SOM · DVD's · Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 15X

Losango · Maestro · MasterCard · Diners · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

FONE: (11) 2094-3001 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

CASA DA UNIDADE
ÓPTICA

LEITORA • LA • MODEN
• FLAT • CLAMP

Troca de leitora na hora
PS1 / PS2 / PS two

Peças para PSP
Flat Cables • Analogue • LCD

Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 / 3362-0243 Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 - Próx: Metrô da Luz

PONTODOGAME

Temos a maior variedade de peças para Vídeo games
Sempre lhe oferecendo o melhor preço
Assistência Técnica para todo o Brasil
de Vídeo games

Distribuidor Neo

Televendas: (41)
3232-8156 / 3225-2001

Compras Online
Boleto ou Depósito Bancário
pontodogame@hotmail.com
distribuidorneo@hotmail.com

Curitiba e Região http:/www.pontodogame.com.br
Av. Visconde de Guarapuava, 2869 Centro - Curitiba - PR CEP: 80010-100

KIWRED
www.kiwred.com.br

Aqui você encontra
tudo em Games,
Aparelhos e Acessórios

Wii
XBOX360
PLAYSTATION 3

Assistência Técnica para Todos os Modelos
Parcelamos em até 6X nos cartões:

14 anos de tradição
Rua Chafic Maluf, 257
ao Lado do Shopping Morumbi
Tel: (011) 5181-5488 / 5182-6332
Msn: kiwred_vendas@hotmail.com

Rua Dr. César Castiglione Junior, 238 - Casa Verde - Lj. 04
TEL.: (11) 3858-6689 / 3951-9523
www.jujugames.com.br - juju_games@hotmail.com

PARA ANUNCIAR
ENTRE EM
CONTATO COM A
PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
(11) 3038-5097

publicidade@europanet.com.br

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.

Super Promoção

Nintendo Wii

2 Pares de Controles, 2 Jogos à Escolha + Wii Sports + 1 Super Brinde.

Confira!

Super Promoção

PSP+Jogo Original:
R$ 699,00

PS2 Slim Combo

2 Controles Originais, 1 Memory Card, 1 Suporte Vertical, 1 Estabilizador de Voltagem + 5 Brindes.

Super Promoção

Confira nossos preços

Celulares e Ipods

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Sujeito a análise de crédito - Ofertas sujeitas a disponibilidade
Fotos ilustrativas

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 36X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CÂMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

GARANTIA 3 ANOS

intel

Computadores
(monitor não incluso)
a partir de **R$ 649,00**

Controle PS2 Original + Memory Card
R$ 75,00

GARANTIA 1 ANO

GARANTIA 1 ANO

PS3 80 GB
2 Controles, 2 Jogos, 1 Estabilizador 1000VA + 1 Super Brinde.

Câmeras Digitais
a partir de **R$ 149,50**

Toda Linha de Som Automotivo com Preços e Qualidade Imbatíveis

Visite nossa Loja Virtual para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

trentin

Ogilvy

FEITO PRA USAR
O TEMPO INTEIRO.

GAMES

PRA QUEM
TEM PULSO
FORTE.

www.xgameswatches.com.br

REF: XMPPA001 – XMPPD057 – XGPP1001